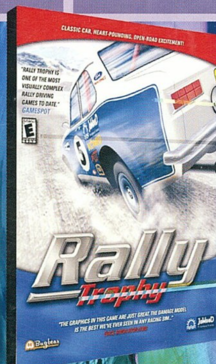
132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > T



GAMER

10 A GURU GAMER

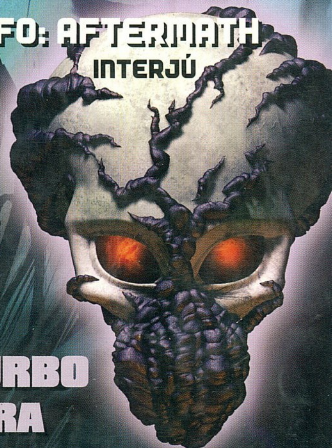
MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK





[bemutatók]

TERMINATOR 3:
JOINT OPERATIONS
DESERT RATS vs. AFRICA KORPS



UFO: AFTERMATH INTERJÚ

[ismertetők]

FREEDOM FIGHTERS
MOHAA: BREAKTHROUGH
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

[hardver]

ALBATRON GEFORCE 5900 FX TURBO
VIA KT600 KONTRA NFORCE2 ULTRA

RUNAWAY VÉGIGJÁTSZÁS
LIONHEART VÉGIGJÁTSZÁS



2003/10

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól

TARTALOM

INTRO

Vérszegény kezdés után óriási iramban kezdtek el megjelenni a jobbnál jobb játékok szeptember közepén. A leadási hét végén estek be az EA béta tesztjei (Freedom Fighters, Secret Weapons, Breakthrough), így nem unatkoztunk az utolsó napokban sem. A szerkesztőség Star Wars-rajongó tagjainak külön öröm volt a Jedi Knight sorozat harmadik részének megjelenése: másfél év után jó volt újra kezünkbe venni a fénykardot. Hatalmas meglepetést okozott az új Jupiter motorral felvértezett Tron 2.0, az amúgy igen szigorú pontozásáról hírhedt tesztelőnktől egészen magas értékelést kapott. Csalódtunk viszont a várva várt Republicban, az előzetes hírverés méretéből arra következtettünk, hogy itt valami korszakalkotó játék van készülőben, de aztán hamar kiderült, hogy a briliáns ötlet gyenge kivitelezéssel párosult. Hardvertéren is meglehetősen nagy volt a nyüzsgés ebben a hónapban, az Albatron GeForce Fx 5900-as kártyája viszontagságos út után landolt a hardverszerkesztő asztalán. Amint látjátok, ismét kérdőív került a Gamer Magazin mellé, ez úton szeretnénk megkérni benneteket, hogy töltsétek ki, és küldjétek vissza a szerkesztőség címére (a visszaküldés ingyenes). Nyílt titok, hogy főként az érdekel minket, mennyire elterjedtek a DVD ROM-ok a Gamer-olvasók gépeiben. Beindult az előfizetői akciónk is, szeptember végén már meg is tartjuk első sorsolásunkat, ahol 10 szerencsés előfizető DVD-olvasót és Haegemonia játékot nyer.

Kellemes szórakozást kíván a GAMER TEAM

A HÓNAP JÁTÉKA



TRON 2.0

Tron. A film, mely után jó ideig nem tudtunk egyszerű számítógépként gondolni egyszerű számítógépünkre. Az ellenőrzőszoftver által sanyargatott programok lelkivilágába bepillantást engedő alkotás bármennyi szélsőségesen fiktív jegyet is hordozott magán, mégis elgondolkoztatta az embert a virtuális világ mikéntjeiről, a komputerek, az AI jövőjéről. A '80-as években legalább annyira hatott újszerűnek, és legalább olyan különleges témát feszegetett, mint jelenünk Mátrixa. Talán túl korai, talán túl elvont volt, túl messzire rugaszkodott a tömegek számára még emészthető környezettől, és ezért nem vált igazi kasszasikerré, sőt, anyagilag elrettentőt bukott. Kétségtelenül, még ma is nyugodtan nevezhetjük minden idők legkülönlegesebb látványvilágával rendelkező filmjének. Mint minden értékei miatt elutasított alkotás, a Tron is rátalált a maga befogadó közegére, leginkább a már akkor is számítástechnikával foglalkozók körében. Azok közt, akik tapasztalataik révén ('82-ben még azért sehol sem hemzsegtek a komputerek, akinek viszont birtokába jutott, az értett hozzá) fel tudták fedezni a Tronban rejlő zsenialitást, és akik az évek során megérdemelt kultuszt építettek köré. Ha esetleg kimaradt az életedből, akkor mielőtt belevágnál a játékba, sürgősen szaladj el érte a tékába – bár a kiszolgálók elsőre valószínűleg valamilyen „trónt" akarnak adni, kitartó magyarázás után garantáltan egészen egyedi élmény lesz a jutalmad.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwareoc.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok!

Először is szeretnék mindenkitől elnézést kérni... Hogy miért, talán azért, mert ebben a hónapban annyi, de annyi demó jelent meg, hogy valószínűleg nem tudtam mindenki kedvére valót összeválogatni. Biztos lesz olyan, aki a Jedi Academyt, olyan, aki az Etherlords 2-t fogja hiányolni, és olyan valaki is biztos lesz, aki a Homeworld 2-t, esetleg a Silent Storm előzetesét fogja hiányolni (hogy az egyéb nyalánkságokat már ne is említsem). De elég a kesergésből, nézzük a pozitív oldalát a dolognak, különben is, kell a következő hónapra is valami. Abból a négy demóból is igen nehéz volt kiválasztani a két különösen ajánlottat (a befutók sorrendje a cikk megírása alatt is többször változott). Érdemes több pillantást is vetni rájuk.

A CD-ken található rovatok is szaporodtak, elindult a programozási rovatunk, és régről visszatérőt is üdvözülhetünk a Morrowind rovat képében. Nem is emelnék ki senkit sem a szerzők közül, hiszen mindannyian egészen kiváló munkát végeztek. A turkálóban elhelyezett felhasználói programok összetétele is változott egy keveset (szívesen venném, ha jeleznétek, hogy mely programokat látnátok ott viszont, és melyeket nem).

Külön felhívnám a figyelmeteket a teljes játékunkhoz mellékelt majd' két tucat új gépkocsira, válogassatok közülük kedvetek szerint.

■ LawMan

CALL OF DUTY

Nem gondoltam volna, hogy a Medal of Honor partraszállós jelenete után tudnak még újat mutatni nekem ebben a témában. Az Infinity Ward (kéttucat ex-2015-ös arc) azonban előrukkolt a Call of Duty demójával, mely alapjaiban változtatta meg az FPS-ekről alkotott véleményemet. Az unalomig ismert klisék helyett ropogós, friss ötletekkel pakolták tele a játékukat. A magányos hőst felváltotta a csapatjáték, társaink zárótüze nélkül itt bizony kevés esélyünk van a túlélésre. A mesterséges intelligencia is pazar, bajtársaink fedezékről fedezékre nyomulnak előre, eszükben sincs ész nélkül belerohanni az ellenséges tűzbe. Csak jót mondhatok el az ellenfelekről is: hiába dobunk kézigránátot az épületbe, az ott lévő német bakák bizony kirohannak a szobából (az már más kérdés, hogy odakinn az amerikai gépfegyverek várják őket). Jó ötletnek tartom azt is, hogy csak korlátozott számban vihetünk magunkkal fegyvereket (úgy, mint a Halóban). Ezt mindenkinek látnia kell!!!



NHL 2004

Újra eljött a nagy ütközések, palánkra lökések, az elegáns elhúzások, a briliáns védések ideje. Ismét új csapatot vezethetünk a Stanley kupáért, vagy akár visszavághatunk a tavalyi vereségért, mindez csak rajtunk múlik, az EA Sports minden tőle telhetőt megtett, hogy mi a lehető legjobban szórakozhassunk. Idén másodikként az egyik legsikeresebb sorozatukat, az NHL legújabb részét adták ki, mely ismét rengeteg újítást, és ha lehet, még élethűbb meccseket ígér, mint eddig bármikor. A demóban a tavalyi év kupadöntőjének két résztvevője (a Mighty Ducks of Anaheim és a New Jersey Devils) közül kell az egyiket győzelemre vezetnünk. Mi mást is mondhatnánk... We love this GAME!



› **További játékdemók:** Commandos 3, World Racing

Rovatok: Counter-Strike › Heroes of Might & Magic › Magyarítások › Morrowind › Stratégia › Trainz › Unreal Tournament 2003 › Hálózatok › Programozás › Film **Javítások:** TRON 2.0 v1.1 › Wolfenstein Enemy Territory v1.02 **Programok a turkálóban:** DivX 5.1 Pro › Media Player 9 WinXP verzió › Media Player 9 Win9x verzió › QuickTime 6.3 › RadTool v1.5v › VirtualDub 1.5.4 › VobSub v2.23 feliratozó › Xvid › Bit Defender Free Edition › Norton Antivirus frissítés (2003/09/12) › CDRWin 3.9e › CloneCD 4.2.0.2 › Nero Burning ROM v.6.00.15 › DirectX 9.0b › NVidia detonator driver 45.23 (/Win9X/ME/XP/2k) › FAR Manager 1.70b5 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Total Commander 5.51 › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 ›GetRight 5.0.2 › ICQ Lite #1253 › ICQ Pro 2003 #3800 › Internet Download Manager 3.16 › mIRC 6.03 › No Frills Timer 2.1 › SurfSaver v2.3 › Capture Express 1.3 › HyperSnap-DX 5.20.00 (Magyar) › SnagIt 6.3 › ACDSee 5.0.1 › IrfanView 3.85 › CDex 1.51 › Winamp 2.91 › Winamp 3 › AutoMate 5.0.4 › Cacheman 5.5.0.30 › PowerStrip 3.45 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinAce 2.5 › WinRar 3.20 (Magyar) › WinZip 9.0 beta **Háttérképek:** Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII › Cold Zero › Jedi Knight: Jedi Academy › Madden NFL 2004 › Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough › Pro Beach Soccer › Republic: The Revolution › Tony Hawk's Pro Skater 4 › TRON 2.0

RALLY TROPHY



> **Fejlesztő:** BugBear Entertainment > **Kiadó:** JoWood > **Web:** www.rallytrophy.com

A finn fejlesztőgárda szó szerint a semmiből bukkant elő a 2000. év folyamán, és okozta számos rally-rajongó legpozitívabb meglepetését játékuk megjelenésével a rá következő év szeptemberében. Az 1960-as és 1970-es évek legmarkánsabb autóit felvonultató alkotást egészen egyedi hangulat lengte körbe, ahogy a ma már matuzsálemeknek számító, a korra azonban meghatározó autókkal vertük a port a gyorsasági szakaszokon.

Valószínűsíthető, hogy a készítők is tudatában voltak annak, hogy ez a játék a szimulátorrajongók Mekkája lesz, ezért a kőkemény fizikai modellt korát meghaladó, ultramodern 3D-s motorral ruházták fel – hiszen ezen a téren is a maximumra törekedtek. A ma is csodálatosan részletes és szép grafikát használták aztán többek között a törések élethű bemutatására is (betörő szélvédő, gyűrődő karosszéria, meghajló felfüggesztések stb.), de a különböző országok világait is sikerült teljesen eltérőre megalkotniuk. A fejlesztők szintén jól érezték meg, hogy ebben a játékban nincs szükség „elvetemülten" hosszú szakaszokra, megelégedtek a 3-6 perces (amolyan colinos) hosszúságúakkal.

A Rally Trophy összesen 42 gyorsasági szakaszt foglal magába (bele számolva a Játéktermi Mód körpályáit is), melyek 5 országot ölelnek át. Barangolásunk során elsőként Oroszország murvás-földes útjain hajtunk át, de később érintjük majd Kenya földútjait, Finnország aszfaltját, Svédország havas tájait és Svájc elbűvölően szép hegyvidékeit is. Sikeres szereplésünkkel összesen 22 autót állíthatunk csatasorba: ez mondjuk egy kicsit kozmetikázás, mert valójában 11 autómodell szerepel a játékban, ám mindegyik rendelkezik egy hagyományos és egy „gyári" változattal.

Az első bekezdésben már utaltam arra, hogy a játék szívét a fizikai modell adta, amelyben a BugBear-team nem ismert megalkuvást. Ebből következik aztán, hogy a RT billentyűzetről szinte játszhatatlan, elég egyetlen tétova mozdulat, és járgányunk kisodródva hagyja el a pályát. Ilyenkor rosszabbik esetben fának ütközünk vagy gödörbe esünk, a sérült autóval pedig minden esélyünk elszáll egy jó eredmény produkálására. Jobbik esetben csak megpördülünk, ám Nehéz fokozaton már ez is elég ahhoz, hogy elveszítsük a Bajnokságot – kész szerencse, hogy a szakaszt elölről lehet kezdeni. Az ilyen és ehhez hasonló hibákból eredő felesleges ideg-rohamokat jobb inkább elkerülni, ezért javaslom egy alap ForceFeedback-es kormány beszerzését: ez az a játék, amely PC-n a legjobb vezetési élményt képes szimulálni (a néhány GAMER-számmal ezelőtt bemutatott „GTRacing2002-MOD"-dal egyetemben). A fizikai modell szépségeit teljesen csak napok múltán fogjuk élvezni, ezért kezdjük el ezeket már most észrevenni. Nemcsak elképesztő különbségek vannak elsőkerekes (pl. Saab 96 V4) és hátsókerekes autók (pl. Volvo 122 Amazon) útfekvése között, de féktávokon és kigyorsításokkor is új trükköket tanulhatunk meg. Az egyik ilyen technika a kanyarokban használt ún. „fardobálás", melyet északi szomszédaink előszeretettel használnak elsőkerekes járműveikkel. A másik pedig a hátsókerekes autókra oly jellemző „erőcsúsztatás" (közismertebb nevén bródszájdolás). Mindkét stíluselem rendkívül sok gyakorlást igényel, de jelentős mértékben javítja az idő-eredményeket.

A zenei anyag a kor szelleméhez hű, tökéletes összhangot teremt a játékkal, nekem leginkább a Főmenüben hallható téma nyerte el a tetszésemet. A hanghatások szintén kiválók, hiszen nemcsak a járművek motorhangja nagyszerű, de a különböző zajok-zörejek (felvert kavics becsapódása, vízátfolyáson átcaplatás, villámlás, nézők üdvrivalgása, madarak csicsergése, aszfalton csikorgó gumik, jégkása cuppogó hangja stb.) is tökéletesen élethűekre sikerültek.

A finn csapat mindössze egyetlen javítást adott ki a játékhoz, de az 1.01-es csomag sok hasznos funkciót tartalmaz. Telepítésével - többek között - végre el lehet menteni a visszajátszásokat, tovább csiszolták a fizikai modellen, és a játék erőforrás-igényét is sikerült csökkenteniük.

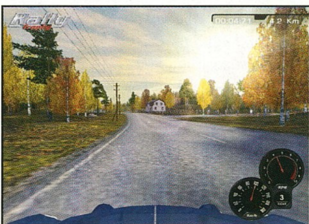
A GAMER mellékleteként található Rally Trophy tartalmazza a játék teljesen magyar nyelvű változatát is. Ahhoz, hogy ez telepítődjön, a PC-nk nyelvezetét át kell állítani magyarra! Szerintem mindenképpen érdemes kipróbálni a magyar változatot, már csak Stohl András navigátori ténykedése miatt is.

Nem túlzás azt állítanom, hogy ez a játék minden idők legjobb rally-szimulátora, igazi mestermű. De az is igaz, hogy a Rally Trophy egyáltalán nem könnyű játék, azonban igazgyöngy és unikum a maga nemében. A BugBear szimulátora képes az embert hosszú napokig lekötni és oktatva szórakoztatni, a befektetett „munka" pedig idővel maximálisan kamatozni fog. DAUBY

> FIGYELEM!

A játék elindításához szükséged lesz egy kódra: **345a-98c6-29d5-9e26**. Abban az esetben, ha szeretnéd kipróbálni tehetségedet az interneten is, akkor szükséged lesz egy egyedi kódra. Ebben az esetben nincs más dolgod, mint levágni ennek az oldalnak az egyik sarkát, az elküldeni a szerkesztőségbe (cím az impresszumban), s postafordultával máris kapod az egyéni azonosítódat.







TOPLISTÁK

USA
1. MS Flight Simulator 2004
2. Tron 2.0
3. The Sims: Superstar
4. The Sims Deluxe
5. WarCraft III: Frozen Throne
6. Zoo Tycoon: Complete Collection
7. Madden NFL 2004
8. Diablo II
9. Star Wars Galaxies: Empire Divided
10. The Sims: Unleashed

ANGLIA
1. The Sims: Superstar
2. The Sims
3. Championship Manager 4
4. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
5. Republic: The Revolution
6. The Sims: Unleashed
7. GTA Vice City
8. Medieval: Total War
9. MS Flight Simulator 2004
10. Command and Conquer: Generals

NÉMETORSZÁG
1. SW Jedi Knight: Jedi Academy
2. SW Knights of the Old Republic
3. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
4. Gothic II
5. You don't know Jack 4
6. Command and Conquer: Generals
7. NHL 2004
8. MS Flight Simulator 2004
9. Pirates of the Caribbean
10. Half-Life

AMAZON.COM RENDELÉS
1. MS Flight Simulator 2004
2. Homeworld 2
3. Half-Life 2
4. WarCraft III: The Frozen Throne
5. WarCraft III: Reign of Chaos
6. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
7. Halo
8. The Sims Deluxe
9. Madden 2004
10. Rise of Nations

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS
1. SW Jedi Knight: Jedi Academy
2. MoHAA Breakthrough MP
3. Homeworld 2
4. Call of Duty
5. Chrome
6. Starsky & Hutch
7. Tron 2.0
8. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
9. Commandos 3: Destination Berlin
10. NHL 2004

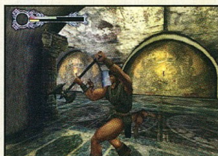
A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Eltelt ismét egy hónap, túl vagyunk a két nagy európai kiállításon, és úgy gondolom, nincs győztes, vagy ha mégis eredményt kellene hirdetni, akkor mi, játékosok vagyunk azok. Egyik szemem sír, a másik nevet... Kár, hogy a májusi E3-hoz képest nem sok újat tudtunk meg, nem volt semmi eget rengető bejelentés, „csak" frissebb verziókat láthattunk, és a GC-re beharangozott Half-Life 2 videó megegyezett az amerikaival, ez ugyanannak az európai premierje volt. Hurrá, végre bizonyossá vált, hogy van hova mennünk az újdonságokkal játszani, a lipcsei show megfizethető a közép-európai régió játékosainak is. Lássuk hát az e havi, főként a kiállításokról származó híreket, lesz miből szemezgetni. LILY

CONAN: THE DARK AXE

Fejlesztő: Cauldron
Kiadó: TDK Mediactive
Megjelenés: 2003. november 28.
Honlap: www.conangame.com



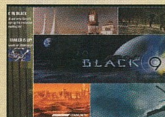


„Ami nem öl meg, az erősít" - ez a jól ismert idézet szolgál a Conan, a barbár történetét feldolgozó játék mottójául is. Ennyiből bizonyára már kitalálható: a Cauldron 3D-s akciójátékot fejleszt, mely lévén, hogy a régi időket idézi, az akció mellett RPG és kalandelemekből is előszeretettel szemezget.
A program elsősorban grafikájával hívja fel magára a figyelmet: tagadhatatlan, hogy a főhős erőteljesen emlékeztet egy Schwarzenegger-féle izomkolosszusra (vajon miért? :-)), de ez így legalább még könnyebbé teszi számunkra, hogy beleéljük magunkat a program kínálta fantasy-világba. A játék számára fejlesztett engine számtalan olyan nyalánkságot kínál, melyek egy jobb videokártyával igen kellemes látványt nyújtanak. Ezek közé tartozik például valósidejű megvilágítás és árnyékolás. Ugyancsak a motor teszi lehetővé, hogy a környezetünk egészen másmilyen a belső és a külső terekben, a bejárt terület pedig felettébb változatos legyen: a hólepte környéktől a sivatagon át egészen a vulkánok fenyegető közelségéig számtalan helyre elbarangolhatunk.
A Conan RPG-s vonalát az adja, hogy a játék a sok ölés mellett a csapdák kikerülése és a feladványok megfejtése miatt némi gondolkodásra is sarkall - hősünk pedig korábbi tetteink függvényében tapasztalatokat szerez, melyek fejlesztik jellemét. Akit ez zavarna, annak ajánlott az ún. „Arena Mode", melyben viszont kizárólag az ellenség legyőzése lesz a feladatunk akár Conant, akár egy másik, külön a játék számára alkotott karaktert irányítjuk. Ellenfeleink változatosságára sem lehet panasz, hiszen az állatoktól az embereken keresztül egészen az élőhalottakig sokféle szerzet keresztezheti utunkat.
Elsősorban a film rajongói számára lehet öröm, hogy Basil Poledouris jól ismert dallamai némiképp átdolgozva ugyan, de bekerülnek a játékba is, melynek megjelenése november végére várható.

HONLAPAJÁNLÓ

ÚJ
The Movies - www.themoviesgame.com [stratégia]
Ultima X: Odyssey – uxo.ea.com [MMORPG]
Legacy of Kain: Defiance – www.legacyofkain.com [akció]
VEGA$: Make it Big - www.vegasmakeitbig.com [stratégia]
Broken Sword 3 - www.brokenswordgame.com [kaland]
Hidden & Dangerous 2 - www.hidden-and-dangerous.com [akció]





MEGÚJULT
Black9 - www.black-9.com [akció]
Legends of Terris - www.legendsofterris.com [MMORPG]

ECTS - DÍJAK

AZ ECTS LEGJOBBJAI

Legjobb PC-s játék: Far Cry, Ubisoft



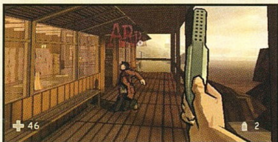
Legjobb Konzol játék: XIII, Ubisoft



Legjobb Online játék: EverQuest II, Ubisoft

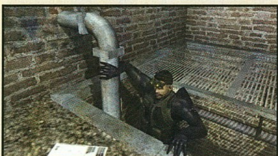


Fődíj: XIII, Ubisoft

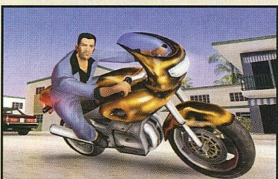


AZ ÉV JÁTÉKAI - ECTS

Anglia - Pro Evolution Soccer 2, Konami
Franciaország – Battlefield 1942, Electronic Arts
Németország – Splinter Cell, Ubisoft
Olaszország – Mafia, Gathering



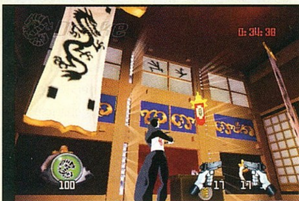
Spanyolország – GTA: Vice City, Rockstar Games
Skandinávia – Battlefield 1942, Electronic Arts



DRAKE

Fejlesztő: Idol FX
Kiadó: Vivendi
Honlap: www.drakegame.com

A májusi E3 óta nem igazán került szóba az Idol FX képregény stílusban készülő akciójátéka, a Drake, pedig hamarosan (Európában már október végén) megjelenik. A képek alapján láthatjátok, a játék valóban olyan, mint egy képregény, ráadásul a hongkongi stílusnak megfelelően a történet is keleties; Neo Macauban Drake triádját, a 99 Dragons klánt legyilkolják, és ellopják az általuk őrzött ősi ereklyét is. A te feladatod lesz bosszút állni, és visszaszerezni a kincset.
A programban több mint harmincféle ellenség bukkan majd fel, lesz itt a kínai biciklis bérgyilkostól kezdve a jetpackkel felszerelt cyborgon át az oni-stílusú démonig minden, természetesen főellenségekkel megtűzdelve. Érdekes, friss és más. Figyeljetek rá!

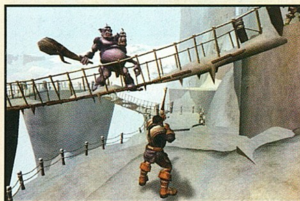




ULTIMA X: ODYSSEY

Fejlesztő: Origin Systems
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.uxo.ea.com





MMO Ultima játékot jelentett be az Origin Systems. A tizedik Ultima az újgenerációs online szerepjátékok képviselője lesz, és a legújabb Unreal motor dübörög majd alatta. Ez lesz az első MMORPG, melyben a játékosok erős szövetségeken alapuló közösségeket hozhatnak létre, és saját területeket szerezhetnek az UXO földjein. A program kalandrendszere (OAS - Odyssey Adventure System) lehetővé teszi majd, hogy a játékosok privát zónákat derítsenek fel, ahol nem zavarja meg őket semmilyen váratlan „vendég". Igaz, ennek a valósághoz nem sok köze van, de manapság egyre nagyobb divat. Az Ultima Online játékosok persze megnyugodhatnak, az UXO nem az immáron hatéves online helyére érkezik, hanem mellé, színesítve az egyre bővülő MMORPG-kínálatot.





RÖVIDEN...

Megvan a Shadow Vault kiadója, a Mayhem Studios RPG-RTS-ét a Strategy First adja majd ki, várhatóan 2004 elején.



2003. augusztus 27-ére a Star Wars Galaxies regisztrált felhasználóinak a száma átlépte a 275 ezret. A LucasArts június 26-án megjelent MMORPG-je 3 év fejlesztés után jelent meg, és bizony van még mit finomítani rajta, de úgy tűnik, a játékostábor megszavazta nekik a bizalmat.





Új rekordot állítottak fel az EverQuest-játékosok, akik az új kiegészítő (Lost Dungeons of Norrath) megjelenésének napján 110 ezren kalandoztak egyszerre Norrath-ban.

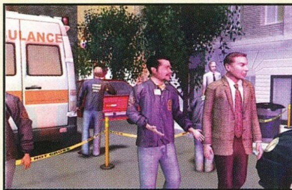
Nem egyezik majd meg az Xbox-verzióval a PC-s Full Spectrum Warrior, nyilatkozta Wil Stahl, a Pandemic Studios egyik vezetője. A program mindkét platformra előreláthatóan 2004 januárjában jelenik meg.

2004 tavaszára tolták a Syberia II megjelenését. A Microids állítása szerint még csiszolni szeretnék a programot.



LAW AND ORDER II: DOUBLE OR NOTHING

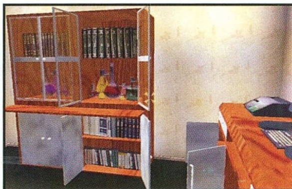
Fejlesztő: Legacy Interactive
Kiadó: Vivendi Universal Games
Honlap : www.lawandordergame.com



Nemcsak a hollywoodi mozifilmekből, hanem már a televíziós sorozatokból is divat lesz számítógépes játékokat készíteni. Nemrég belekóstolhattunk a Helyszínelők életébe, a Legacy Interactive jóvoltából pedig most ismét a Law&Order című bűnügyi sorozat szereplőivé válhatunk. Akik gyakran töltik szabadidejüket a sorozat előtt, azoknak bizonyára ismerősen cseng a három megszemélyesíthető karakter, Lennei Briscoe, Anita van Buren és Serena Southerlyn neve, akiknek ezúttal is egyrészt az utcán, másrészt a szakértői laborban kell bizonyítaniuk, hogy érdemesek az adófizetőktől kapott fizetésükre. Akárcsak a játék első részében, ezúttal is lehetőségünk lesz karaktereink képzettségeit fejleszteni, minek következtében vagy a bizonyítékokat fogják élesebb szemmel észrevenni, vagy a szemtanúkból szednek ki részletesebb információkat, vagy a rosszfiúk végső elkapásában fognak jeleskedni. A Law&Order második részéből már kimaradt a sokak által kifogásolt időlimit, így immár nem kell az órát lesnünk minduntalan a bűntények felgöngyölítése során.

CONSPIRACIES

Fejlesztő: Anima Interactive
Kiadó: Got Game
Honlap : www.gotgameentertainment.com/conspiracies/



Nick Delios a főszereplője az Anima Interactive műhelyében készülő akció-kalandjátéknak, a Conspiraciesnek. Nick barátunk, akit ha hiszi az olvasó, ha nem, a játékosnak kell megszemélyesítenie, polgári foglalkozását tekintve orvosi szoftvereket fejlesztő mérnök, de most sokkal komolyabb feladat vár rá. Találkozik ugyanis egy régi barátjával, aki az idők során a rendőri pályát választotta, és gyilkossági ügyben kéri régi cimborája segítségét. A nyomozás során folyamatosan fogunk eljutni a bűntény megoldásához, de eközben nem lesz hiány izgalmakban sem, melyeket ezúttal első személyű nézetből érezhetünk. A program különlegessége, hogy a dobozban egyaránt találkozhatunk majd CD-s, valamint DVD-s változattal is. Hogy mi lesz a különbség a két verzió között, azt egyelőre még homály fedi.

BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

Fejlesztő: Pineapple Interactive
Kiadó: ?
Honlap: www.pineapple-interactive.com



Szokatlan játékot jelentett be a brit Pineapple Interactive, ugyanis a Bloody Watersben ragadozó cápák lehetünk. Egy genetikailag módosított, óriási fehér cápa bőrébe bújva kell először is megmenekülnünk fogva tartóink medencéjéből, majd kitalálnunk azt, hogyan is állhatnánk bosszút a tudóson, aki ezt tette velünk. Kalandjaink során találkozunk majd egy embercsoporttal, akik vallásuk miatt (cápakultusz) segítenek minket.
A program különleges motorjának köszönhetően a végtelen óceánban úszkálva egyetlen pillanatig sem kell majd a „Loading" képernyőt bámulnunk.

CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS

Fejlesztő: Haemimont
Kiadó: ?
Honlap : www.haemimontgames.com




Tavaly augusztusban látott napvilágot az addig meglehetősen ismeretlen bolgár fejlesztőcsapat, a Haemimont történelmi-stratégiai játéka, a Celtic Kings: Rage of War, mely a rómaiak és a gallok háborúskodásait helyezte górcső alá. Hogy a történelem rajongói ne unatkozzanak, a Haemimont műhelyében gőzerővel készül a játék második része, a Celtic Kings: The Punic Wars, mely ezúttal a rómaiak és a Karthágóiak között vívott három pun háború eseményeit eleveníti fel. A programban négy náció, a rómaiak, a gallok, az ibériaiaknak elkeresztelt népek és természetesen a karthágóiak irányítása mellett dönthetünk. A programban olyan új egységekkel találkozhatunk, mint a núbiai lovas katona, a líbiai gyalogság, a parittyások, illetve a katapultok, és természetesen nem maradhattak ki a harci elefántok sem.

Ha már az ormányosoknál tartunk, az egyjátékos küldetéssorozatok közt természetesen találkozhatunk Hannibál Alpokon átkelő expedíciójával, vagy Scipio ellencsapásával is, mely a zámai diadallal zárult. A száznál is több új hangeffektust és temérdek új terepfajtát tartalmazó stratégiai játéknak egyelőre sem a kiadója, sem a megjelenési dátuma nem ismeretes.

SPARTAN

Fejlesztő: Slitherine Software
Kiadó: ?
Megjelenés: 2004. első negyedév
Honlap : www.slitherine.co.uk



A spártai városállam virágzásáról már az általános iskolában tanulhattunk: az itt élő emberek életét már gyerekkorukban a katonáskodás töltötte ki, ami aztán végigkísérte őket egészen a halálukig. Noha Spárta ereje megkérdőjelezhetetlen, az egyre nagyobb területen elterpeszkedő Görög Birodalomban egy idő után megkopott a katonaállam fénye – a mi feladatunk pedig az lesz, hogy megváltoztatva a történelem alakulását ezt minél később elodázzuk.

A Legiont és a Chariots of Wart is fejlesztő Slitherine az ECTS-en mutatta be körökre osztott stratégiai játékát, mely a 2000 évvel ezelőtti világba kalauzolja el a játékost. A valódi izgalmakat persze a 3D-s csaták nyújtják majd, de az alkotók gondoltak a kisebb teherbírású hardware-ek tulajdonosaira is: ezen a részen átkapcsolhatunk 2D-re. A csaták nem csak szárazföldön, hanem vízen is zajlanak majd, de a hajók arra is segítségünkre lesznek, hogy bejárhassuk a környező szigeteket. Emellett persze a különféle taktikai elemek is legalább anynyira fontos szerepet játszanak a hódításban, mint a nyers erő – úgymint kémkedés, diplomácia vagy kereskedelmi megállapodás. A játékban több mint száz nemzetet ismerhetünk meg, nem is beszélve a töméntelen mennyiségű görög és perzsa egységekről. Az egyedüli szépséghibája a dolognak, hogy a Spartan idén már biztosan nem kerül a boltokba, a jövő év első felében viszont minden bizonnyal találkozhatunk vele.

RÖVIDEN...

Különös módon alfa-tesztereket keresnek a StarPort: Galactic Empires honlapján. A vállalkozó kedvű sci-fi MMORPG-rajongók nézzék meg, hátha bejön nekik ez az egyszerű grafikájú játék. Link: www.starportgame.com



Októbertől gyűjteményben vásárolhatjuk meg a Cossacks-sorozatot. A Cossacks Anthology tartalmazza majd mindhárom eddig megjelent programot (Cossacks: European Wars, Cossacks: Back to War, Cossacks: The Art of War).



Új Sims Deluxe-ot jelentett meg az EA. A The Sims Double Deluxe már két kiegészítőt (Livin' it Up, House Party) is tartalmaz majd.

A World of WarCraft honlapján új fajokat (undead, gnome, troll) és új karakterosztályokat (rogue, paladin, priest) jelentettek be. Friss képekért kukkantsatok be a lemezmellékletünk galériájába.

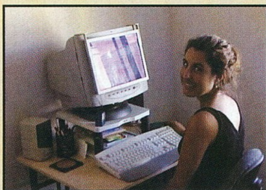


Megkezdődött az Uru: Ages Beyond Myst nyilvános bétatesztje. A kicsit megváltoztatott koncepciójú program várhatóan 2003. november 7-én jelenik meg.



RÖVIDEN...

Az jelentése szerint egyre több nőt vonzanak a számítógépes játékok. A játékosoknak már 26%-a 18 év feletti nő, míg a 6 és 17 év közötti fiúk aránya csak 21%. Érdekesség az is, hogy a játékosok átlagéletkora 29 évre nőtt.



Megint az EverQuest számlájára írtak egy halálesetet. Washington államban egy 36 éves nő annyira belefeledkezett a játékba, hogy 3 éves kislányát az autójában felejtette, és a kicsi meghalt... Állítólag nem ez volt az első eset, hogy a nő a kocsiban hagyta a gyereket, hogy ő nyugodtan játszhasson, sőt a volt férj is részben az EverQuest-függőség miatt vált el tőle. Christina C. büntetése 10 év börtön és 10000 dollár volt.



A Russobit-M bejelentette, sikerült megegyezniük a Horns&Hoofs fejlesztőcsapattal, ők adják majd ki 2005-ben megjelenő RPG-jüket, a Phase: Exodust. A stratégiai elemekben is bővelkedő program a közeljövőben, nyugat Szibériában játszódik majd. A 3D megjelenítésű sci-fi világba rendkívül összetett küldetési rendszert terveznek.

Az Enlight szerezte meg a Warlords Battlecry III kiadásának jogait, és azonnal be is jelentette, hogy az előző két rész készítői (Infinite Interactive) már neki is láttak a nagy feladatnak, hiszen a harmadik részben például a hősök számára teljesen új fejlődési rendszer lesz. A Warlords Battlecry III megjelenése 2004 őszén várható.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Fejlesztő: Crystal Dynamics
Kiadó: Eidos
Honlap: www.eidosinteractive.com

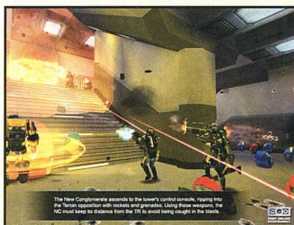


Az év vége felé ismét találkozhatunk Kainnal és Raziellel a Legacy of Kain című akciósorozat legújabb részében, a Legacy of Kain: Defiance-ben. Igen, jól tetszettek olvasni, mind a két, nem teljesen evilági „hős" feltűnik a sorozat soron következő epizódjában. A sorozat rajongói örömmel tapasztalhatják, hogy egyik kedvencük, Kain például sokkal erősebb, mint a korábbi részekben, így sokkal hatékonyabban tudja ellenfeleit félreállítani. Példának okáért lehetősége lesz egy jól időzített ütéssel a botor mód útjába állókat a levegőbe repíteni, majd három-négy újabb támadást végrehajtani rajtuk, mielőtt földet érve egyáltalán lehetőségük lenne a védekezésre. Másik új elem a grafikailag is alaposan megújult játék hősei számára a telekinézis képességének megjelenése, melyet felhasználva könnyebben fognak rejtett ajtókat megtalálni, illetve az őket távolról megnevelni próbáló íjászokat is magukhoz vonzhatják vele. A Legacy of Kain: Defiance-t PlayStation 2-ről adaptálják, és reméljük, nem jut hasonló sorsra, mint a szintén nagyon várt Colin McRae Rally 3...

PLANETSIDE: CORE COMBAT

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2003. október 31.
Honlap: www.planetside.com





A PlanetSide az az FPS, mely csak és kizárólag a hálózati játékot tartja szem előtt. Az egyedüli gond csak az, hogy még maguk az alkotók is elismerik: nagyra törő terveik részben kudarcot vallottak. A végső céljuk ugyanis olyan 3D-s akciójáték lett volna, mely évekig leköti a játékost - ehhez képest a végeredmény azt mutatja, hogy nagyjából egy hónap után a begyakorolt taktikák ismétlődnek. Ne szépítsünk tehát: a program egy idő után egyszerűen unalmassá válik. Ezt a bakit igyekszik most kiküszöbölni a Verant az októberben megjelenő kiegészítővel, mely a Core Combat címet viseli.

A játék végső célja a bolygó feletti irányítás megszerzése, de az efféle játékok esetében a történet igazán másodlagos: a lényeg az összmunkán van, mely sikerre viheti a csapatunkat. Karakterünk minden csatában tapasztalatot szerez magának, és egy idő után, mélyebben elsajátítva a több mint a 30 különleges tulajdonság valamelyikét egyike lehet mondjuk a mesterlövészeknek, mérnököknek, orvosoknak, hackereknek, pilótáknak vagy sofőröknek.

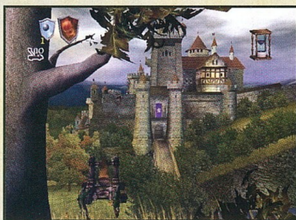
A kiegészítő legfontosabb fejlesztése, hogy ezúttal föld alatti barlangrendszerek - szám szerint 6 darab - épülnek be a programba, melyeknek persze egyedi környezete lesz (pl. az egyikben labirintus, a másikban befagyott tavak lesznek stb.), de ezen kívül több apró változtatás is történt a játékmenetben.

A játékélményhez hozzájárulnak az új páncélok és fegyverek, valamint a jó néhány jármű (földi, légi és légpárnás egyaránt), ami talán végre-valahára tényleg biztosítja, hogy nem ununk rá egyhamar a PlanetSide-ra.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Fejlesztő: Cinemaware
Kiadó: Capcom
Megjelenés: 2003. november 14.
Honlap: www.capcom.com/robinhood





A Robin Hood: Defender of the Crown már régi motoros, megjelenése viszont végre elérhető közelségbe került. A hamarosan az üzletek polcain debütáló játék természetesen a jól ismert történetet idézi fel: Oroszlánszívű Richárd távollétében eluralkodik a káosz, a gaz, szegényeket kizsákmányoló öccse, János herceg önkényes uralkodásával szemben pedig egyedül a Sherwoodi erdőben megbúvó Robin Hood és emberei vehetik fel a harcot.
A program tulajdonképpen nem más, mint egy 1996-ban Amigára (!) megjelent játék újragondolása - ugyanazoktól a fejlesztőktől, csak természetesen a mai technikai követelményeknek megfelelően. Feladatunk nem lesz más, mint Robin irányításával megnehezíteni a katonák és János herceg dolgát, majd végleg felszabadítani az országot a nyomorúságból.
Az akciójelenetek között egy térkép szolgál átvezetésül, mely elsőre csupán Sherwoodot mutatja, de előrehaladva a cselekményben már egész Anglia láthatóvá válik. Ugyancsak itt olvashatjuk el következő küldetésünk célját - feladatunk általában a „király" aranyának megszerzése (pl. karavánok feltartóztatása) és néphez való visszajuttatása lesz. Küzdelmünk során elsősorban szúróeszközt használhatunk, így nem árt elsajátítanunk a kardforgatás rejtelmeit, hiszen a megfelelő billentyűk használatával könnyedén leküzdhetjük az ellent.
Az Európában november közepén debütáló játék Xboxon és PlayStation 2-őn is elérhető.

THE BLOODY MAGIC

Fejlesztő: SkyFallen Entertainment
Kiadó: ?
Megjelenés: ?
Honlap: www.thebloodymagic.com

A halál utáni birodalomban (Absolute) elkövetett bűneiért Modót büntetésből visszaküldik a Földre, hogy újra a halandók életét élje. Modo emberi mivoltán felmérgesedve azon igyekszik, hogy visszaszerezze régi erejét, és elpusztítsa a Földet mindörökre... a mi feladatunk pedig, hogy megfékezzük (vagy segítsük) őt. Ennyi lesz vázlatosan a SkyFallen RPG-jének története, és rendhagyó módon ebben csak és kizárólag mágus (magician) karakterrel játszhatunk. Cserébe a mágia tucatnyi területéről választhatunk, tetszés szerinti irányba specializálódhatunk. A varázslatrendszer különlegessége, hogy lehetőség lesz a bűvigék kombinálására akár fegyverekkel is (így előállíthatunk tűzsebzésű mérgező tőrt is).
A program várhatóan jövőre jelenik meg PC-re és később Xboxra.



VIVISECTOR: BEAST WITHIN

Fejlesztő: Action Forms
Kiadó: ?
Honlap: www.vivisector.com



A Vivisector korántsem titkolt módon Dr. Moreau szigetének történetéből építkezik, illetve inkább folytatja azt. 1978-ban, egy lakatlannak vélt szigeten találjuk magunkat, ahol az egyedüli tét az életben maradás. Ez mégsem olyan egyszerű, mint az elsőre tűnhet, hamarosan ugyanis feltűnnek a génkezelt (ezáltal emberfeletti erővel és intelligenciával bíró) állatok, akik mindent elkövetnek, hogy ne hagyhassuk el a szigetet.
Az Action Forms már régóta fejleszti programját, melyről az első komolyabb hírek 2002 elején kezdtek el szállingózni, azóta azonban hosszú csend következett. Nem túl bíztató jel, hogy a cégnek azóta sem sikerült kiadóra lelnie, illetve a megjelenési dátum továbbra is kérdéses. Ezzel együtt az elmúlt közel két évben a Vivisector szépen fejlődött, és mára valóban ígéretes FPS-t sejtet.
Az ún. AtmosFear engine gondoskodik a grafikáról, mely az Action Forms saját fejlesztése, és segítségével bámulatosan nagy külső tereket láthatunk a képernyőn, nem is beszélve az időjárási tényezők (pl. eső) látványos megvalósításáról. Mivel a bejárható terület hatalmas, az eligazodást madártávlatú térkép is segíti.
Manapság nem szokatlan, de mindenképp említést érdemel a program RPG-s eleme: a játék során fejleszthetjük saját képességeinket, illetve tuningolhatjuk fegyvereinket. Az ügyességünkre pedig valóban szükség lesz, hiszen az ellenünk támadó lények (ModBeastek, illetve Humanimalok) nem nagyon vacakolnak, ha szembekerülünk velük... Reméljük, hamarosan rendeződnek a dolgok a Vivisector környékén, és hosszú keresgélés után a játék még az idén kiadóra talál!

URBAN FREESTYLE STREET SOCCER

Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Acclaim
Honlap: www.acclaim.comk

A Silicon Dreams szakít a jól bevált hagyományokkal: novemberben megjelenő focis programjával levonul a nagy pályáról, és azokat a grundokat célozza meg, ahol Orth, Puskás vagy Varga tanultak meg úgy futballozni, hogy azóta is legendaként beszélnek róluk. Az Urban Freestyle Street Soccer helyszíne tehát az utca, ahol olyan mérkőzéseket vívhatunk, amelyeken nem kell tartanunk a bíró különféle, buta színes lapokba foglalt megtorlásától, és még attól sem kell visszariadnunk, hogy környező tárgyakat vagdaljuk az ellenfél játékosaihoz. A többféle városi placcon zajló meccsek közben időnként olyan hálószaggató lövéseket is az ellenfél kapujára küldhetünk, melyeket megeresztve a másik csapat játékosai szó szerint hanyatt vágódva figyelik produkciónkat. Az irányítás nem egyszerű, rengeteg különleges mutatvány és akrobatikus manőver csalható elő a játékosokból, de a sikerhez nem feltétlenül kell ezek mindegyikét igénybe vennünk, hanem maradhatunk a jó öreg szerelek, cselezek, gólt lövök metódusnál.

PÉNZ BESZÉL



KOMOLYODIK A UBISOFT

Legalább is, ami a cég emblémáját illeti. A 100 milliomodik játék eladására időzített arculatváltást ugyanis a cég azzal indokolja, hogy az új színek és logo sokkal inkább kifejezi a játékosoknak azt a korban és ízlésben széles tábort, akiknek játékaik szólnak, mint a régi, kicsit bohókás, szivárványos cégembléma.

A programok terén persze már eddig is erősen jelen volt a felnőtteknek szánt, „komoly" játékok vonala, elég csak a Splinter Cell különböző platformon megjelent verzióira gondolni, amelyek nem kevéssel járultak hozzá az utolsó pénzügyi év 453 millió eurós bevételéhez. Ezt a sort a immár a lila spirál logo alatt a XIII, a Beyond Good & Evil, a Prince of Persia The Sands of Time, a Tom Clancy's Rainbow Six 3 és Ghost Recon: Jungle Storm valamint az Uru: Ages Beyond MYST játékok folytatják, de az utóbbi fél évben megjelent játékok további szállítmányaiban is feltűnik rövidesen az új arculat.



BIZONYTALAN BLIZZARD-JÖVŐ

A Blizzard vezetői maguk is tanácstalanok abban a kérdésben, hogy beletartoznak-e azoknak a fejlesztő cégeknek körébe, amelyektől a Vivendi Universal megválni készül. Mike Morhaime, a Blizzard elnöke mindenesetre úgy nyilatkozott, hogy: „Nincs tudomásunk arról, hogy része lennénk az eladásra kerülő érdekeltségeknek." Ugyanakkor arra is rámutatott, hogy a 2002-es pénzügyi évben a játékok eladása közel 750 millió dolláros forgalmat jelentett a Vivendinek. Az idén pedig a Blizzard egyetlen kiadott játékával, a WarCraft III kiegészítő lemezével több mint negyedét hozta a Vivendi Universal Games teljes bevételének.

Független elemzők pedig arra emlékeztetnek, az eredetileg 2 milliárd dolláros áron kiajánlott, és a Blizzard mellett a Universal Interactive, a FOX Interactive, a Sierra Entertainment és a Knowledge Adventures üzletrészeket tartalmazó Vivendi Universal Games „csomag" után csak lanyha érdeklődés volt tapasztalható a Microsoft és az Electronic Arts részéről, valamint az emlegetett összeg hirtelen 800 millió dollárra zsugorodott.

SEGA-ACCLAIM EGYÜTTMŰKÖDÉS

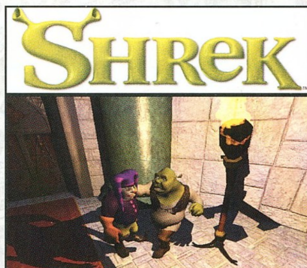
A Sega Európa és az Acclaim spanyol képviselete által aláírt megállapodás értelmében a hardverpiaci fiaskóját játékfejlesztőként túlélő japán kiadó programjait a továbbiakban az Acclaim terjesztési csatornáin teríti a bikaviadalok hazájában.

A számos Xbox, PlayStation2 és GameCube cím mellett a Sonic Heroes és a Worms 3D PC verzióit is érintő megállapodást már csak hivatalból is méltató Mike Sherlock a Sega Európai képviseletének kereskedelmi és marketing igazgatója Spanyolország mellett további területeken lehetséges együttműködésekre is tett utalást.



BEVÁSÁROLT A TAKE-TWO

Röpke 23 millió dollárt költött a TDK Mediaactive felvásárlásra a Take-Two. Jeff Lapin, a cég elnöke azt sem rejtette véka alá, hogy az elsődleges cél nem fejlesztői kapacitásuk növelése, hanem a TDK által korábban begyűjtött licencjogok megszerzése volt. Számukra legfontosabbnak azok a leginkább családi-filmekhez, gyereksorozatokhoz kötődő jogok érdekesek, mint a Shrek, a Muppets, a Land Before Time, a Pirates of the Caribbean és a Masters of the Universe.





ANGOLOK A BAJBAN

Az utóbbi hetekben mintha gazdasági, pénzügyi járvány söpörne végig az angol játékfejlesztő cégeken. A két legfrissebb bajba jutott a Silicon Dreams és az Asylum Entertainment.

A Silicon Dreams, többek között a FIFA Championship League és számos Lego játék fejlesztője igen komoly megszorító intézkedésekre és elbocsátásokra készül, miután résztulajdonosának, a Kaboom Groupnak másik fejlesztői csoportja, az ATD studio csődöt jelentett.

A hirtelen lábra kapott, végleges bezárásról szóló hírek ellenére az Asylum Entertainment túlélése biztos. „Csupán" annyi történt, hogy a Lego Gladiátor játék fejlesztését törölték, és az ezzel foglalkozó team került az utcára. A cég szóvivője szerint másik projektjük, a Curse: The Eye of Isis fejlesztése zökkenőmentesen megy tovább, és biztosan átvészelik a nehézségeket.



KELENDŐ EA-RÉSZVÉNYEK

Az Electronic Arts részvényei nagyon jól pörögnek a tőzsdén. Az egész folyamatot Larry Probst indította el, aki május 27. óta már nyolc alkalommal dobott be jelentősebb mennyiséget a forgalomba. A május óta elért 44%-os árfolyam-emelkedés pedig meghozta a vezetőség több tagjának kedvét is, így John Riccitiello, Bruce McMillan és Larry Probst az elmúlt héten összesen 82 200 részvénytől vált meg együttesen közel 5,4 millió dollárt bezsebelve.

Schuerue

G|C

GAMES CONVENTION



Helyszín: Leipziger Messe, Lipcse › **időpont:** 2003. augusztus 21 – 24. › **Web:** www.gc-germany.com

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT... Nagy várakozással indultunk Lipcsébe az államalapító Szent István ünnepe után. Félnapos, az árvízkárok miatt néhol kissé keserves autóút után érkeztünk meg ebbe a gyönyörű városba, amely másodszor adott otthont a Games Conventionnek. Idén a rendezvény negyvenezer négyzetméteren, két óriási teremben és az impozáns üvegcsarnokban kapott helyet, és emellett, távol a zsivajtól külön szárnyban helyezték el az üzleti és a konferenciaközpontot. Áldottuk is a rendezők nevét, hiszen hétvégén az óriási tömeg miatt szinte mozdulni sem lehetett, a tömeg egyetlen hatalmas masszaként szállta meg a nyitott zónákat – így mi ezalatt kerestük fel a cégek privát termeit.

Tagadhatatlan, immáron a legnagyobb európai játékshow-t köszönthetjük a lipcsei GC-ben. A kiállítás jövőre tovább bővül, a nagy érdeklődésre való tekintettel újabb csarnokot nyitnak majd meg a nagyközönség számára. Szerencsére a Leipziger Messében van hova terpeszkedni...

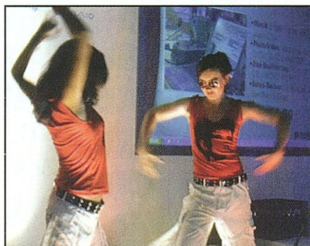
A három részre tagolt kiállításon külön találhattunk klasszikus show-részleget (játékszoftverek és hardverek), családi pavilont (multimédia, helyi fejlesztések, telefonok stb.) és a már említett üzleti részt. A máshol megszokott nyitva tartás (10-18) mellett a nagyközönség örömmel vette, hogy szombaton este 9-ig lehetett nyüstölni a programokat, és akik nem fértek oda, azokat is számos show szórakoztatta. Igaz, ez utóbbi nem volt különleges esemény, a szemfülesek egyik programról a másikra rohantak: ahogy a Brooklyn Bounce show véget ért az egyik standon, máris kezdődött az Atari buli és így tovább. Az óriási tömegben voltak kicsik és nagyok, nagyik és unokák, egyszóval mindenki, aki játszik. Köszönhető ez egyrészt annak, hogy a GC a teljes közönség előtt nyitott (szemben pl. az E3-mal ahová 18 éves kor alatt nem lehet bemenni), és megfizethető (a napi jegy 10 euro, diákoknak csak 7 euro, a négynapos „bérlet" pedig 21 euro volt).

A főként PC-s és új generációs konzoljátékokat bemutató show-n kivételesen szerényen meghúzódtak az egyre divatosabbá váló kézi konzolok, a PS2 és az Xbox viszont tagadhatatlanul uralta a mezőnyt. Számomra különleges volt, hogy nem csak a közeli vagy távolabbi jövőben megjelenő programokat próbálhattuk ki, hanem a már kiadott szoftverek is (például a Tron 2.0 külön standot kapott) dominánsan jelen voltak. Egyetlen negatívumként említeném meg, hogy még mindig főként németül van kint minden, bár a tavalyi állapotokhoz képest az arány csökkent. Pedig a rendezvényre rengeteg külföldi is jön, és bizony nem mindenki beszél/ért németül. Jó lenne kicsit „nyitni" ezen, és kitenni angol változatokat is! Ettől a pici hibától eltekintve a lipcsei GC hangulatos, igényes, programokban gazdag, jól szervezett, fejlődő, egyszóval értékes.

Találkozzunk hát jövőre, 2004-ben augusztus 19 és 22 között Lipcsében, a Messén! Reggelente kilenckor a bejáratnál leszek. :) ■ Lily

ELSŐ SZOFTVER KONCERT

A GC megnyitása alkalmából megtartották az első számítógépesjáték-zenei koncertet. Az Andy Brick által összeállított „zeneművet" a Cseh Nemzeti Szimfonikus zenekar adta elő. A különös szimfóniában a Final Fantasy, a The Legend of Zelda és a Headhunter dallamai is felcsendültek. E különös alkalomból a rendezvényre Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Christopher Lennertz (Medal of Honor: The Rising Sun) és Richard Jacques (Headhunter) is ellátogatott.

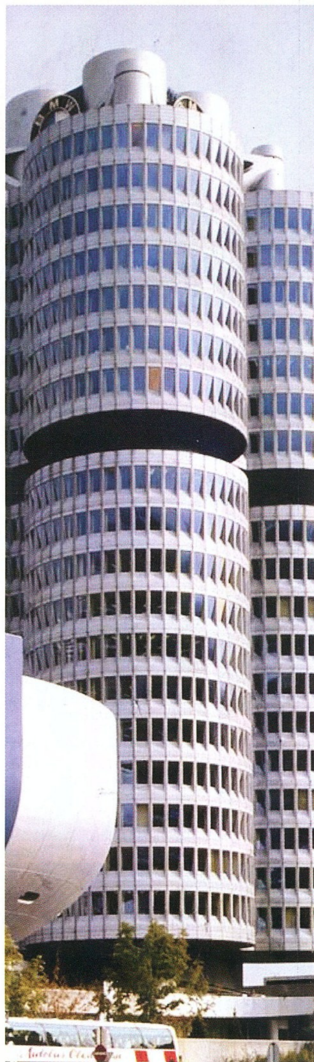














Arra gondoltam, ha már Lipcsében jártunk, és volt szerencsénk a német fejlesztőkkel személyesen is találkozni, itt a jó alkalom, hogy a Made in rovatban is ezt az országot „látogassuk meg". Eddig is tudtuk, hogy bizony nem kevés játék készül arrafelé, mégis, igencsak nagyra kellett tárni a kezünket, hogy összegyűjthessük nektek ezt a germán „csokrot".

CRYTEK STUDIOS

www.crytek.com

Kezdjük a sort az 1999-ben alapított Crytek Studios-zal, akik utoljára nem Lipcsében, a GC-n, hanem pár nappal később, a londoni ECTS-en arattak óriási sikert, egészen pontosan a Show Legjobb PC-s játéka díjat kapták meg a még az idén, november végén megjelenő Far Cryért. Az új generációs konzolokra és PC-re fejlesztő csapatot egyszer már eltemették, pedig élnek és virulnak, több mint háromtucatnyian buzgólkodnak azon, hogy új FPS-ük megjelenésekor leessen az állunk. Emiatt azonban búcsút mondhattunk az Engalusnak és a Silent Space-nek is... A Far Cryhoz házilag készített CryENGINE egyébként – kizárólag profi fejlesztők által – meg is vásárolható.

Érdekes adalék, hogy bár a program még meg sem jelent, máris tervezik a következő részt...

DUPLEX SYSTEMS

www.duplex-systems.com



Amilyen zajos most az élet a Crytek háza táján, olyan csendes a Duplexnél. A csapatról nem hallani mostanában szinte semmit, pedig tavaly ilyenkor a Face of Mankind hírverése még igencsak nagy volt. Nekem már akkor is nagyon tetszett, hogy a cég nem egy jobb online világot akart teremteni, hanem „csupán" gazdagabbá, szórakoztatóbbá akarta tenni világi létünk játékkal töltött perceit.

A sajtócsend ellenére, ha ellátogatunk a Face of Mankind honlapjára, gyorsan kiderül, hogy a felszín alatt forrongás rejtőzik, már lehet jelentkezni ennek a XXIV. században játszódó MMORPG-nek a bétatesztjére. A tervek szerint ez a sajátos, futurisztikus shooter-RPG 2004 tavaszán jelenik meg.

EGOSOFT

www.egosoft.com



Igazi veterán az 1990 óta piacon lévő Egosoft, bár valószínű, hogy közületek kevesen ismerik őket, mert játékaik nagy része csak németül jelent meg. A hőskorból ismerős lehet az 1992-ben, Amigára megjelent Ugh, és valószínűleg a 2000-ben, már angolul is kiadott X-Tension cím is ismerősen cseng. A csapatot most éppen a finisben találtuk, hiszen októberben jelenik meg következő játékuk, az X²-The Threat. Érdekesség, hogy a programból „számítógépmentes" percekre kártyajáték is készül...

EXORTUS SOFTWARE

www.exortus.com



Éppen a napokban ünnepli majd hatodik születésnapját a Hannoverben alapított Exortus, ám ez ne tévesszen meg senkit, a csapat tagjai már sokkal régebben, 1992 óta dolgoznak a játékok és a multimédia területén, bár valószínű, hogy nektek a Bermuda Syndrome vagy a Sabor cím sem sokat mond. Ismerősen

csenghet azonban az America II, amelyről nagyjából egy éve olvashattatok nálunk, ám azóta az Exortus vadnyugati stratégiáját lassan belepte a por, pedig a nyáron kellett volna megjelennie...

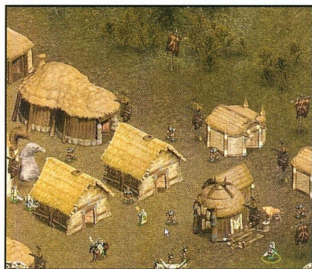
HOUSE OF TALES

www.house-of-tales.com

Mostanában ez a csapat mobil kalandjátékok (The Black Hole, The Paper Menace) fejlesztésével üti el az idejét (ezeket reprezentálta a GC-n is), ám nekünk, PC-seknek is illik megemlékezni róluk, hiszen ők készítették a 2001 májusában megjelent nem túl szép, ám egész érdekes és hangulatos kalandjátékot, a Mystery of the Druidst. Jelenleg nem tervezik, hogy visszatérnek erre a piacra, úgy tűnik, jobban jövedelmez nekik ez a mobiljáték-üzlet.

INDEPENDENT ARTS

www.independent-arts-software.de



Ez a cég két játékot mutathat fel referenciaként. Az első a tavaly márciusban megjelent War Commander, amelyben, ha még emlékeztek, a második világháború hadszínterein húsz küldetésben vezethettük győzelemre seregeinket. Már ebben a taktikai központú stratégiában is számos olyan ötlet szerepelt, amelyet a fejlesztők a még idén megjelenő Against Rome-ban kiteljesítenek. Ebben a programban azonban a régmúltba nyúlunk vissza, hiszen i.sz. 200-450-ben járunk, amikor három barbár népet vezethetünk a látszólag sérthetetlen római seregek ellen.

SPELLBOUND SOFTWARE

www.spellbound.de

A német szoftverfejlesztés egyik veteránja az 1984-ba alapított Spellbound, akik a ma már kevéssé ismert Street Ganggel debütáltak a szoftverpiacon. Nálunk valószínűleg senki nem emlékszik kezdeti szárnypróbálgatásaikra; a Giana Sistersre, a Hard 'n Heavyre vagy a Ubisoft által kiadott Tom and the Ghostra, azonban a Das Schwarze Auge III bizonyára még németül is ismerős lesz...

Mostanában már jóval ismertebbek, 2001-ben adták ki az Airline Tycoon Evolutiont, tavaly jelent meg a több-kevesebb sikert aratott Robin Hood: The Legend of Sherwood, és most egyszerre három projekten is dolgoznak, ugyanis náluk készül a Vampire Hunter, az Al Capone 1930 és nagy titokban a csak 2004 végére ígért Desperados 2 is.

MASSIVE DEVELOPMENT

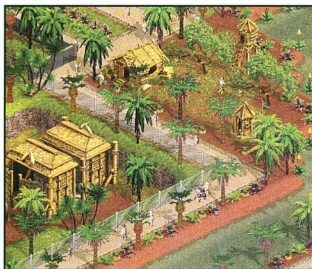
www.massive.de

Ez a fejlesztő stúdió 2000 decembere óta tartozik a JoWood Software berkeibe, és nem kisebb neveket tudhat maga mögött, mint az Archimedean Dynasty (1997) és az AquaNox I. (2001), II. (2002). Az AquaNox már bizonyára a könyökötökön jön ki, de azért említésre érdemes, hogy saját motort fejlesztettek hozzá (krass).

A csapat jelenleg az AquaNox 2: Revelation PS2 verzióján dolgozik, aztán meglátjuk, mivel rukkolnak elő, hiszen nem szoktak ülni a babérjaikon.

NOVATRIX

www.novatrix.de



Eltekintve életük első munkájától (Herrscher der Meere) Novatrixék egészen mostanáig jórészt a Ravensburgernek készítettek gyermekeknek szánt oktató és képességfejlesztő programokat, ám pont az idén tört meg a jég, most jelent meg az erősen Zoo Tycoon hangulatú Wildlife Park, amelyben a tycoon-hagyományokat követve vadas parkot kell építenünk és gazdaságosan üzemeltetnünk, mindenféle viszontagságok közepette is.

Gondolom, ha a program sikeres lesz (saját hazájukban erre mindenképpen jó esély van), akkor folytatják a PC-s játékok fejlesztését is. Rajta!

NUCLEARVISION

www.nuclearvision.de

A NuclearVision még nagyon fiatal, 2000-ben alapult, és rögtön azzal kezdi pályafutását, hogy új kategóriával próbál majd betörni a piacra. Az általuk 3D-Ego-Shooternek keresztelt kategória képviselője név szerint a Psychotoxic lesz. A csapat a jól ismert Vulpine 3D motort vette meg a játékhoz, és azt nyilatkozta, ők szeretnének a játékipar „Volkswagen"-je lenni.

Kérdés, hogy sikerül-e majd ezzel a hamarosan megjelenő techno-thrillerrel. A különös történetben 2020 New Yorkjába csöppenünk majd, amikor az Apokalipszis három lovasa már alaposan feldúlta a Földet, ám a negyedik még csak készülődik. Mi egy félig angyal, félig ember szerepében csöppenünk a játékba, Angie Prophetként kell megmentenünk a világot...

SUNFLOWERS

www.sunflowers.de



Már három saját stúdióval (Black Sea, Max Design, SEK) is büszkélkedhet az 1993-ban alapított Sunflowers. A céget azóta is Adi Boiko vezeti, és ma már több mint ötven ember dolgozik nála. Címeik között találunk néhány nálunk ismeretlen, ám országukban igen népszerű játékot (Aufschwung Ost, Die Fugger II), és akad számos olyan is, amelyikre mindannyian emlékszünk. Nem állítom, hogy fantasztikus, de egész szórakoztató volt a 2001-ben megjelent TechnoMage: The Return of Eternity, és a közelmúlt (2003. március) szép emléke az Electronic Arts által kiadott 1503 A.D. - The New World.

Érdekességként megemlítem a még viszonylagos csendben készülő, az idei E3-on bemutatott dinós RTS-t, a Paraworldöt, amelyet a berlini SEK stúdió készít, és a Sunflowers ad majd ki. A program teljesen új technológiát alkalmaz majd, és egy olyan párhuzamos világban játszódik, ahol a dinoszauruszok nem haltak ki, ők és az emberek egymás mellett élnek.

YAGER

www.yager.de

Öt német fiatalember nemrég úgy gondolta, saját stúdiót alapít, és ezen túl olyan játékokat készít, melyekkel maga is szívesen játszana. 2003 márciusában meg is jelent első ilyen programjuk, a Yager. Nos, lehet, hogy a fiúk örömmel játszottak vele, de a sajtó és a játékosok csak erős közepesre értékelték. Ebben a futurisztikus és természetesen 3D-s akciójátékban egyfajta modern békeharcos szerepét vállalhatjuk fel. Az Xbox-verzióban szabadúszó pilótánkkal több mint húsz küldetést kellett teljesíteni, hogy a történet fonalát felgombolyítsuk. Talán mondanom sem kellene, de a fiúk éppen most fejezték be a Yager PC-s változatát...

Wings Simulations

www.wingssimulations.com



Kilenc éve két srác, Heiko Schröder és Teut Weidemann alapította a Wings Simulationst, és az általuk verbuvált csapat az ezredfordulón csatlakozott a JoWoodhoz. Első fejlesztésük, az 1999-ben a Psygnosis által kiadott Panzer Elite a piac legjobb tankszimulátora volt. Ezt számos fejlesztés követte, a többé-kevésbé ismert szoftverek (Katakis, Conqueror, Sphercial, X-Out) változatos platformokon jelentek meg (Atari ST, Amiga, Spectrum, C64). Az X-Out egyébként óriási siker volt Németországban, hiszen több mint százhúszezer példányban kelt el.

Érdemes a csapatra odafigyelni, mert még idén, november végén jelenik meg tőlük a Söldner: Secret Wars, és ebben a 2010-ben játszódó stratégiában bizonyára kamatoztatják majd eddig szerzett tapasztalataikat. Sőt, tudjuk, hogy zárt ajtók mögött készül a Wings Simulations háza táján valamilyen MMO is, de erről még nem rántották le a leplet.

Similis Software

www.similis.de

Az 1998-ban alapított Similis a Settlers II Machintosh-átiratának elkészítésével kezdte pályafutását, majd fejlesztett Gameboy Colorra és PlayStationre is. A cégen belül azóta is készülnek konzolos, PC-s és Maces játékok is, minket inkább az érdekel, mit csináltak a srácok a tavaly megjelent Beam Breakers óta. Úgy tűnik, nem sokat pihentek, hiszen a JoWood novemberben adja ki következő játékukat, a K-Hawk: Survival Instinctet, amelyben egy bosszúálló amazon, Kitty Hawk szerepében cseppenünk a történetbe, és mivel a barátunkat hidegre tették, nem állhat meg majd előttünk senki:.. Dühöngésünk közepette mellesleg megmenthetjük a világot is.

Blue Byte Software

www.bluebyte.net

Albion (1996), Battle Isle sorozat (1991-2000), Extreme Assault (1997), The Settlers sorozat... Szerintem, ha nem írtam volna ide a cég nevét, akkor is tudnátok, hiszen a Blue Byte annyi jó programot prezentált már nekünk, hogy mindenki ismeri őket még most is, pedig a Ubisoft már több mint két éve (Bizony, 2001 februárjában volt már!) kebelezte be őket. Az 1988-ban alapított cég mindig is a PC-s piacot tekintette elsődlegesnek, és 2000-ben például 9,5 millió eurós könyvelhetett el, és csak ezután jelent meg a Settlers IV...

Moon Byte Studios

www.moonbyte.de

Természetesen készülő autóversenyével, a Crashdayjel reprezentálta magát a lipcsei Games Conventionön a Moon Byte ifjú csapata. A csapat első játékával nem kisebb nevet, mint a Drivert célozta meg, legalábbis ami a várt sikerek szintjét illeti. Hogy a Crashday teljesíti-e majd ezt a magas mércét, ha minden igaz, még idén kiderül. Egy biztos, érdemes rá odafigyelni.

Silver Style Entertainment

www.silverstyle.de



Az idén tizedik születésnapját ünneplő, berlini székhelyű Silver Style korai munkái nem túl ismertek (nem egy program más céggel karöltve készült), ám az utóbbi két évben a játékosok már felfigyelhettek rájuk. A 2001-ben megjelent, közepesre sikerült Gorasul: The Legacy of the Dragon és a négyest is megérdemlő Soldiers of Anarchy (2002) megteremtették a cég hírnevét. Jelen pillanatban nem tudni, miben mesterkednek, nem találkoztunk velük a GC-n sem...

Reakktor Media

www.reakktor.com

Már több mint húsz címet tudhat maga mögött a hannoveri székhelyű, eredetileg Century Interactive néven, 1991-ben alapított Reakktor Media. Első játékuk egy gazdasági stratégia, a Subtrade volt – Amigára. Néhány címet még megemlíteném hőskorszakukból, mielőtt rátérnék nagy vállalkozásukra: Bermuda Syndrome, Cyberzerk.

Legnagyobb vállalkozásuk a 2002. novemberében megjelent cyberpunk MMORPG, a Neocron. A posztapokaliptikus látomásban a harmadik világháború romjain néhány ezer túlélő próbál új világot teremteni, ki-ki a maga módján... Harcos, kém vagy PSI-monk, egyre megy, a cél nem más, mint túlélni.

Zuxxez Entertainment

www.zuxxez.com

Németország öt fejlesztő csoportját fogja össze a Zuxxez, így a véd- és dacszövetségbe tömörült csapatok között számos ismerőst találhatunk, még ha nem is tudjuk, hogy kedvenceinket ők készítették - Reality Pump (Earth 2150, Heli Heroes, World War 3: Black Gold, KinghtShift, Earth 2106), Nekrosoft (Rabid Dogs, With Fire & Sword, The Troma Project), Toontraxx (Jack Orlando, Chicken Shoot), In Images (World War II: Panzer Claws), Joymania (Knights & Merchants).

Mostanában a Reality Pumpra érdemes odafigyelni, hiszen 2004 márciusára ígérik az Earth 2160 megjelenését. Az Earth III motorját használó űrstratégia állítólag sosem látott magasságokba emeli a grafikai szintet, amelynek már csak a hardver szabhat határt. A programban új dimenziót nyitnak majd az ún. virtuális ügynökök is, akik egyéni képességeikkel segítik majd a játékosokat...

Funatics Software

www.funatics.de

Ha azt mondom, Funatics, ti valószínűleg azt mondjátok, Cultures, hiszen Európában nemrég jelent meg a Cultures 2 - The Gates of Asgard folytatása, a Northland, amelyről olvashattok is ebben a lapszámunkban. Számomra mégsem ez a meghatározó referenciájuk, hiszen nem a Cultures regével, hanem a Zanzarah: The Hidden Portallal lopták be magukat a fiúk a szívembe. Remélem, ennek a csodaszép tündérmesének is lesz folytatása!

Hopp, hopp, most látom csak, még ez a kibővített hely is elfogyott, ezért be kell érnetek ennyivel a német fejlesztőcsapatokról (hiába, nagyon sokan vannak). Sajnos a bőség zavara miatt most nem jutott hely a részletekre, de legalább átláttuk az ország színes kínálatát. Viszlát legközelebb! ■ Lily

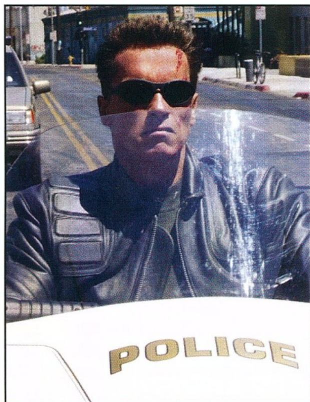
> Akik kimaradtak

Greemwood Ent.	www.greenwood-entertainment.de
Joylabs	www.joylabs.de
Elite Software	www.elitesoft.de
Radon Labs	www.radonlabs.de
Piranha Bytes	www.radonlabs.de
OG-Soft	www.OG-soft.de
Trinode Entertainment	www.trinode.de
Synetic	www.synetic.de
Phenomic	www.phenomic.de
Related Designs	www.related-designs.de
Schanz Interactive	www.schanzinteractive.com
TriggerLab	www.triggerlab.com
Vectorcom	www.vectorcom.de
Numlock Software	www.numlock-software.com
MadCat Interactive	www.madcat.de

TERMINATOR 3:
WAR OF THE MACHINES

Fejlesztő: Clever's Games **Kiadó:** Atari **Web:** www.clevers.com

A Terminátor-univerzum ugyan lehetőségek végeláthatatlan tárházát kínálja, a korábbi két film alapján készült számítógépes játékadaptációk mégsem tartanak számot olyan népszerűségre, mint egyes Star Wars-os vagy Star Trek-es társaik, melyek újabb és újabb darabjaival hónapról-hónapra találkozhatunk a boltok polcain. A harmadik Terminátor-mozi és az ehhez kapcsolódó, War of the Machines alcímet viselő programmal talán most mégis fordul a kocka - ugyanis vérbeli FPS-sel van dolgunk, mely már önmagában is feltételezi a szélesebb körben való elterjedést.



VISSZA A JÖVŐBE. Az első Terminátor 1984-ben debütált a mozikban: az akkor még kezdő rendezőnek számító James Cameron vérbeli B-kategóriás kultfilmet készített, mely nem csak a saját, hanem az akkor feltörekvőben lévő osztrák izomkolosszus, Arnold Schwarzenegger (Kaktusz Jack, Conan, a barbár) karrierjét is előrelendítette. A történet szerint a jövőből a gépek visszaküldenek egy halálosztót (ez lenne Arnie), hogy semmisítse meg Sarah Connort (Linda Hamilton). A nő likvidálására azért van szükség, mert később születendő fia az emberek és a gépek háborújában kulcsfontosságú szerepet tölt be az ellenállás oldalán. Az időben szintén visszautazik Kyle Reese (Michael Biehn) abban a reményben, hogy megóvja Sarah-t a gyilkos gépezettől.

A vérbő non-stop akciófilm, egyes technikai megoldásait leszámítva, még mai szemmel nézve is éppolyan izgalmas és lebilincselő, mint amilyen 1984-ben volt - a sikerből fakadóan pedig nem meglepő, hogy 1991-ben Cameron elkészítette a folytatást, mely azzal vonult be a filmtörténelembe, hogy az első 100 millió dolláros költségvetésű produkció lett. Ebben Arnold, mint a Sarah-t és időközben megszületett fiát, Johnt (Edward Furlong) védelmező gép (más néven kibernetikus organizmus, de az emberi „felszínnek" köszönhetően véletlenül sem nevezendő robotnak) tér vissza, hogy egy nála jóval halálosabb ellenséggel, a folyékony fémből készült T-1000-essel (Robert Patrick) vegye fel a harcot, egyúttal megsemmisítse a SkyNetet, mely a jövőben a gépek öntudatra ébredését okozza.

Lehet ezt még valahogy fokozni? A film magyar producere, Andy Vajna szerint igen, ezért egykori társával, Mario Kassarral hosszú előkészületek után belevágott a harmadik részbe. Az eredeti, vélhetően jól összeszokott stábból csupán Schwarzenegger maradt (erről bővebben lásd az előző szám filmrovatát), és bár mi tagadás, a jóval tapasztalatlanabb gárda lecserélésének köszönhetően a folytatás nyomába sem ér az előző két résznek, mégis messze felülmúlja a várakozásokat: amellett, hogy izgalmas és ironikus, látványos autósüldözése és meglepően merész, a trilógiát remélhetőleg végleg lezáró befejezése minden bizonnyal emlékezetes marad.

A GÉPEK HÁBORÚJA. Míg a film alcíme Rise of the Machines, addig az ehhez kapcsolódó számítógépes játék már War of the Machines néven fut. Ez a változtatás korántsem véletlen: a készítők ezáltal is szerették volna hangsúlyozni, hogy nem az eredeti sztori egy az egyben történő számítógépes feldolgozásáról van szó, hanem lényegbeli eltérések vannak az alapanyaghoz képest, különösképp, hogy a trilógia alig pár perces bevezető képsoraihoz képest a játék már teljes egészében a jövőben játszódik.

Itt lép képbe a fentebb már említett Terminátor-univerzum, melyről tulajdonképpen azon kívül, hogy az emberek ellenállását John Connor szervezi meg, oly keveset tudunk. A harmadik film annyiban bővíti eddig ismereteinket, hogy kiderül: az ítélet napját a visszaküldött terminátorok teljes megsemmisítésével elkerülni nem, pusztán elodázni lehetett, illetve, hogy a jövőben fontos szerephez jut majd John felesége, Kate Brewster (Claire Danes) is, de születendő gyermekeik is vezetőkké növik ki magukat. Itt a történet egy újabb csavarral él: Johnt ugyanis nem más, mint az előző részekből megismert halálosztó (azaz Arnold) pusztítja el, és ezúttal Kate az, aki átprogramozza őt, és visszaküldi az időben John és saját maga megvédésére egy, még a T-1000-esnél is halálosabb gyilkológéppel, a T-X-szel (Kristanna Loken) szemben.

Az viszont, hogy magáról a jövőről még így is vajmi kevés információ áll rendelkezésünkre, egy efféle

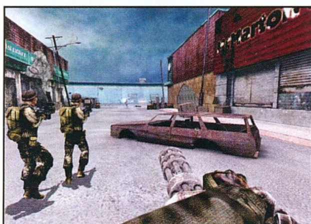


számítógépes játéknál inkább előny, mintsem hátrány: az eddigi ismeretek ugyanis ennek függvényében bármikor és bármilyen formában bővíthetők, hiszen azok – lévén a jövőről van szó – nem mondanak ellent a már elkészült filmeknek. A War of the Machines pedig szerencsére él is ezzel a lehetőséggel.

MAGYAR TERMINÁTOR? Nagy örömömre szolgál bejelenteni, hogy a programot a budapesti székhelyű Clever's Games Development készíti, így a rengeteg kiváló hazai stratégiajáték után (gondoljunk csak a Digital Realityre és gyermekükre, az Imperium Galacticára!) végre-valahára egy vélhetően sikerrel kecsegtető FPS is a nemzetközi piacra kerülhet. Ez persze joggal vet fel aggályokat a hardcore PC játékosokban, akik jól emlékeznek még rá, mekkora csalódás volt a májusban az összes létező konzolra is megjelenő, amúgy anyagi szempontból igen nyereségesnek számító Mátrix-adaptáció, a második és harmadik film összekötésének szánt Enter the Matrix.

Azonban jobb már az elején eloszlatni a viharfelhőket! A Terminátor-játékok konzolokra ugyanis eddig is nagyon szép számmal jelentek és jelennek meg: gondoljunk csak a tavaly PlayStation 2-re és Xboxra kihozott Dawn of Fate-re, vagy a szintén a Terminátor 3-hoz kapcsolódó, és a War of the Machines-zel várhatóan egy időben megjelenő Rise of the Machines-ra. Nem lett volna valami szép húzás, ha most a film miatt hirtelenjében egyszerű konverziót dobnak piacra, mely korántsem használja ki a PC nyújtotta tág lehetőségeket a némileg jobban behatárolt konzolokkal szemben. Ezért míg a Black Ops a konzolos játékot készíti, addig a Clever'sre vár a feladat, hogy valami olyat hozzon létre, ami teszem azt PS2-őn elképzelhetetlen lenne: egy főként hálózati játékra optimalizált FPS-t.



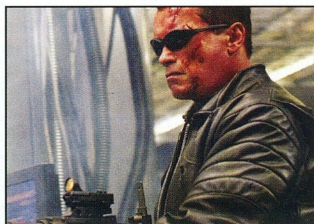


Ez korántsem jelenti azt, hogy a program teljes egészében eltávolodna a film világától, sőt, inkább ellenkezőleg: a készítők a fejlesztés során mindvégig együttműködtek a Terminátor 3 – A gépek lázadását gyártó Cinergi munkatársaival, a készítés fázisaiba pedig tanácsadóként Jonathan Mostow rendező is bekapcsolódott. Tulajdonképpen a film és a játék alkotása párhuzamosan folyt, az összhangnak köszönhetően pedig számtalan olyan dolog köszön vissza a programban, melyek bár apróságnak tűnhetnek (pl. hangeffektek), mégis jelentősen hozzájárulhatnak a játékélményhez.

Egy interjúban joggal szegezték a kérdést Aron Drayerhez, az Atari produceréhez, hogy miért esett a választás a magyar – tehát Hollywoodtól igencsak távol eső – Clever'sre a fejlesztők kiválasztásakor. A válasz esetében mindenki elsősorban az Andy Vajnának köszönhető hazai vonatkozásra gondolhatna, de a valódi ok ennél sokkal inkább szakmai jellegű. A játékban fontos hangsúlyt kapnak a TechCom és a SkyNet járművei, a korábban Xboxra való áttérését fontolgató cég pedig a fizikai törvényeket nagyszerűen alkalmazó szimulátorairól (Screamer 4x4, Steel of Haste) vált híressé, ráadásul az Atari el volt ragadtatva a Clever's saját fejlesztésű engine-jétől.

'IT IS TIME.' Az egyjátékos üzemmódban tíz pályát játszhatunk végig az Arnold Schwarzenegger hangján megszólaló T-800-assal. A dolog érdekességét az adja, hogy ő egészen átprogramozásáig (az ötödik pályáig) a gépeket támogatva a SkyNet oldalán harcol, magyarán először az ellenfél szerepébe kóstolhatunk bele, mígnem eljutunk addig, hogy az emberek kiirtása helyett a megóvásuk, illetve a többi gép hátráltatása lesz a feladatunk.

Bizonyára még mindenki emlékszik Az ítélet napja sokkoló képsoraira, ahol a szimbolikus játszótér pillanatok alatt lángok martalékává vált. Nos, ezek a pályák kivétel nélkül a nukleáris támadás utáni Los Angelesben, vagy inkább annak maradványain játszódnak. A leamortizált utcák mellett egyes küldetésekben romokban álló épületekbe és kihalt földalatti metrójáratokba is eljuthatunk.



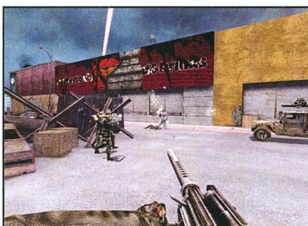


A játékban nagyjából húszfajta fegyver áll rendelkezésünkre, köztük olyan nyalánkságokkal, mint a minigun és a SMAW, vagy jó pár fikciós gyilkoló eszközig. Jövő ide vagy oda, hogy azért némiképp a realitások talaján maradjunk, természetesen ezeket egyszerre csak korlátozott számban cipelhetjük magunkkal.

Az ellenfelek felhozatala szintén tekintélyes. A Tech-

> **TERMINÁTOR 4**
>
> A Terminátor 3. – A gépek lázadása folytatva a korábbi hagyományokat jelenleg magáénak tudhat egy rekordot: a maga 170 millió dollárjával minden idők legdrágább hivatalosan jóváhagyott költségvetésű filmje. Ugyan az amerikai jegyeladások némiképp elmaradnak a várttól, az erőteljes nemzetközi piacot is figyelembe véve egyértelműen sikerről beszélhetünk.
>
> Már a bemutató előtt szárnyra kaptak a hírek egy esetleges negyedik részről, melyet az alkotók sem cáfoltak meg: Andy Vajna azt nyilatkozta, hogy ötleteik már most is vannak, és igazából csak a Terminátor 3. fogadtatásától függ, belevágnak-e.
>
> Az egyedüli nehézséget a trilógiát végigkísérő, korábban 30 millió dolláros rekordgázsit zsebre vágó Arnold Schwarzenegger személye jelentheti, aki politikai karrierje miatt nem biztos, hogy részt tudna venni a projektben. Persze a leleményes forgatókönyvírók számára ez sem jelenthet akadályt: mivel a történet eredetileg körbeért, az elcsépelt időutazgatás helyett bizonyos, hogy a film helyszíne immár a jövő Los Angelese lesz, ahol már sokkal inkább John Connor a központi figura. Az őt alakító Nick Stahl pedig nem habozott a bejelentéssel, hogy akár Arnold benne van a projectben, akár nincs, ő egészen biztosan igent mond rá (tegyük hozzá: ehhez valószínűleg a szerződése is köti). Hasonló a helyzet Claire Danesszel is, aki leendő feleségét, Kate Brewstert formálja meg, és már a harmadik részben is kulcsfontosságú szerepet töltött be.
>
> A dolog szépséghibája, hogy a Terminátor 4. – már amennyiben tényleg elkészül – legkorábban 2005-ben kerülhet a mozikba, de a produkció nagyon kezdeti stádiumát figyelembe véve sokkal valószínűbbnek látszik egy még későbbi bemutatási időpont.







Com, azaz a maroknyi emberi ellenállás oldalán legalább öt kaszttal (felderítő, szanitéc, vadász és nehézvadász) gyűlhet majd meg a bajunk (mondjuk, ez inkább pályától függ, hiszen van, amikor velük kell harcolnunk), melyek természetesen mind-mind saját tulajdonságokkal – így más erősséggel és gyengeséggel – vannak felvértezve. A szanitéc például le tud rakni gyógyszeres csomagokat, illetve képes sebesüléseket ellátni. A felderítő a különleges egységek fegyverét cipeli, a vadász pedig a szokásos harcászati fegyvereket. Az ún. „nehézvadász" nevéből adódóan a súlyosabb – és ezért jóval hatékonyabb – eszközökkel van felszerelve, mint amilyen az aknavető vagy a mini-gun.

A SkyNet ezzel szemben előszeretettel veti be a T-900-as modelljeit, melyek szintén több alcsoportra oszthatók (T-900, T-900s, T-900 Heavy), de az FK (beszédesebb nevén „Flyer Killer") és a T-1-es minitank is kemény diónak bizonyul. A filmekben látottakhoz hasonlóan a SkyNet emellett előszeretettel használ céljai eléréséhez kibernetikus organizmusokat, melyek vagy kémkedésre, vagy hatástalanításra programozva az álcának köszönhetően könnyedén az emberek közelébe férkőzhetnek.

Hálózati játék. Bár a program feltehetően egyedüli játékosként is jó pár órára le tud majd kötni, a készítők mégis hangsúlyozzák: a War of the Machines elsősorban a hálózati játékra van kihegyezve. Ezt kipróbálva további lehetőségek tárháza nyílik meg előttünk.

A klasszikussá vált, és mind a mai napig rendkívül nagy népszerűségnek örvendő multiplayer módok, mint amilyen a Deathmatch és a Team Deatchmatch természetesen ezúttal sem hiányoznak, akárcsak a capture-the-checkpoints, mely nevéből adódóan leginkább a zászlógyűjtögetéshez hasonlít. Talán némiképp érdekesebb, ha küldetésszerűen játszunk, hiszen ebben az esetben az egyik oldal feladata a támadás, a másiké pedig a védelem megszervezése lesz.

A program tíz, ugyancsak az apokalipszist követő, Los Angelesbe kalauzoló hálózati pályát tartalmaz, melyek mindegyik felsorolt módban játszhatóak lesznek. Persze az egész nagyon egyhangú lenne, ha nem lehetne a különféle járműveket is igénybe venni, de a Clever's erőssége ezen a ponton teljesedik ki. Ezek ugyanis teljes egészében a filmekből lettek kölcsönvéve, így a két fél közötti különbségek is hangsúlyosabban jelentkeznek. Az eltérések közé tartozik mondjuk, hogy míg a TechCom oldalán harcoló, plazmaágyúkkal, gépfegyverekkel és rakétavetővel felszerelt terepjárók kellően gyorsak, addig a SkyNet lomhább gépei erőteljesebb fegyverarzenállal rendelkeznek. És ha már itt tartunk: a terminátor oldalán a jól ismert „vörös látás" is visszaköszön, mely beazonosítja a célpontot és kijelzi gépünk esetleges meghibásodásait.

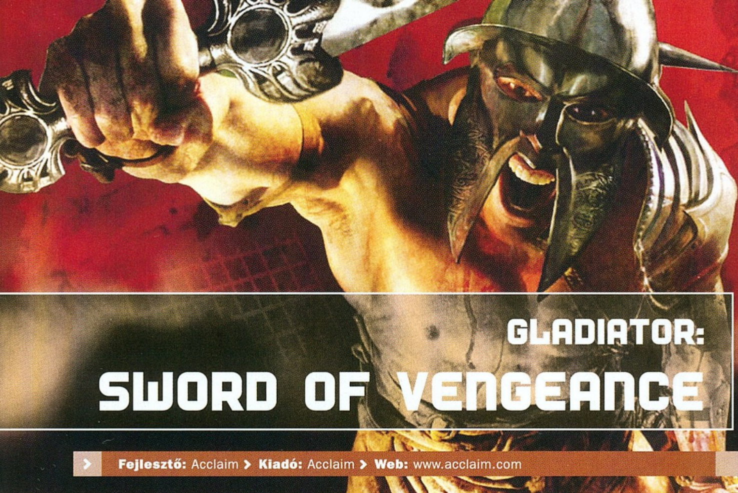
Grafikai megvalósítás. A Clever's saját fejlesztésű motorja lehetővé teszi, hogy a legújabb grafikuskártyák spéci tulajdonságai se maradjanak kihasználatlanul. Gyakran kiemelik ilyenkor az árnyékolást, a megvilágítást, illetve az akciók során felbukkanó effekteket (pl. robbanás és füst). Talán nem véletlen, hogy a készítők természetesen ezúttal is ezekre a legbüszkébbek, melyek mindamellett, hogy maximálisan a Terminátor-trilógia világát idézik, az előzetes videókat megvizsgálva tényleg kellően élethűek ahhoz, hogy teljesen beleéljük magunkat a játékba.

Az év játéka? Hasonlóan hangzatos kijelentésbe így, elöljáróban semmiképp sem mernék bocsátkozni, különösen az Enter the Matrix fiaskója után. Mindenesetre tény, hogy a War of the Machines oly sok mindent ígér, hogy ha annak pusztán a felét képes teljesíteni, már nagyszerű akciójátékkal lehetünk gazdagabbak. Mert mi lehet jobb annál, ha 2032-ben az ellenállás oldalán próbáljuk visszaszorítani a gépeket, vagy beletörődve sorsunkba a még átprogramozás előtt álló Schwarzeneggerrel éppenséggel pont az embereket likvidálhatjuk? Na ugye. ■ **SzB**









GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Fejlesztő: Acclaim > **Kiadó:** Acclaim > **Web:** www.acclaim.com

Egyre gyakrabban találkozik manapság az ember avval a nehézséggel, hogy nem igazán tudja besuvasztani a kérdéses játékot egyetlen műfajba sem, mivel a legtöbb programban két vagy még több kategória elemei keverednek egymással. Nos, ami a Gladiator: Sword of Vengeance-t illeti, nem kell hasonló gondok miatt törnünk a fejünket, mivel a játék műfaját megjelölő rubrikába még véletlenül sem írhatnánk mást, mint hogy AKCIÓ!

Krisztus után 106-ot írunk, mikor a nagy Traianus elhalálozik. Utódjaként Arruntius kerül a trónra, aki katasztrofális diplomáciájának, a hadsereg lezüllesztésének és a sikertelen háborúknak köszönhetően csaknem romba dönti a Római Birodalmat. Mi lehet a megoldás a fellendülés megkezdésére? Természetesen a panem et circenses mottóját figyelembe véve egy hatalmas, minden eddigit felülmúló gladiátorjáték megszervezése.

A játékos ebbe a jórészt fiktív történelembe csöppen, és nyilván mondanunk sem kell, a fent említett gladiátorviadal résztvevőjeként tűnik fel a színen. A viadal ezúttal nem a Colosseumban, vagy a Circus Maximusban zajlik, hanem a birodalom több pontján is rendeznek összecsapásokat. A küzdőterek között találkozhatunk templomokkal, tengerparttal, illetve a görög mitológiából megismert labirintussal is.



Ezeken a küzdőtereken igencsak változatos ellenfelekkel találhatjuk szembe magunkat. Egyrészt felsorakoznak ellenünk az ókori gladiátorjátékok jól ismert statisztái, a barbár harcosok, a rabszolgák, vagy a vadállatok is, de mellettük számos, a mitológiákból előlépő szörnyeteg is megpróbálja utunkat állni. Az ellenfelek ugyan sokfélék, de közösen jellemzi őket, hogy a sikert a számbeli fölényükben keresik. Ennek megfelelően ne várjunk kifinomult harci taktikát követő mesterséges intelligenciát, viszont számítsunk a tucatszám nyakunkba zúduló, nem túl erős, de azért nem is teljesen mazsola ellenségekre. A kisebb ellenfeleken keresztülvágva magunkat eljuthatunk a küzdőterek végén ránk váró főellenségekhez, akik ugyan szintén nem a harci taktika mesterei, de annyi életerővel, és olyan különleges támadásokkal rendelkeznek, hogy minden ügyességünkre szükségünk lesz, hogyha le akarjuk győzni őket.

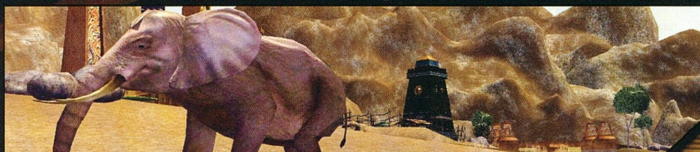
Különleges támadásokat és védekezéseket szerencsére mi is használhatunk, sőt, szükség is lesz rájuk a főellenségekkel szemben, de sajnos a nagy számban ránk rontó ellenfelek nem igazán fogják hagyni, hogy ezeket a különleges technikákat tudatosan begyakoroljuk. Hogy támadásink mekkora sikert érnek el, azért nem csak az ujjaink gyorsaságán múlik, mivel gladiátorunk rendelkezik képességekkel – ügyesség, erő stb., melyek meghatározzák a csapások pontosságát, vagy erejét. A sikerhez az is elengedhetetlen, hogy megtaláljuk az ellenfelek gyenge pontjait, illetve az ellenük alkalmazandó fegyvert. A tengerparti pályán feltűnő csontvázak például nagyon hatékonyan védekeznek pajzsukkal kardjaink ellen, viszont puszta kézzel könnyen komoly sérülést okozhatunk nekik, már ha elegendő erővel rendelkezünk. Ha már a fegyvereknél tartunk, a fejlesztők egy meglehetősen széles arzenált biztosítottak a virtuális gladiátorok számára.

Azt még nem lehet pontosan tudni, hogy az egyes fegyverek milyen különleges képzettségeket biztosítanak, de az bizonyos, hogy a kardoktól a fejszéken át a dárdákig mindenféle gyilkoló eszközzel próbálhatjuk meg ellenfeleinket ráébreszteni, hogy nem kellene velünk ujjat húzni.

Az ókori gladiátorjátékok szervezői mindent kitaláltak, hogy minél jobban elkápráztassák a vérre szomjazó közönséget, így a publikum időnként még tengeri csatákat is láthatott, hogy a gyomorforgató mészárlásokról már ne is beszéljünk. Ha tengeri ütközet nem is szerepel a játékban, a küzdőtereken az ellenfeleken kívül bőségesen találkozhatunk csapdákkal is, melyek egy része csak megnehezíti a harcunkat, mások azonban halálosak is lehetnek. Bizonyos csapdák láthatók, így kikerülhetjük őket, vagy akár az ellenfelet is beléjük terelhetjük, mások viszont láthatatlanul lapulnak az arénák homokja alatt.

Első ránézésre a Gladiator: Sword of Vengeance inkább tűnik konzolra való játéknak, mint PC-s ízlésnek megfelelő programnak (ennek megfelelően az összes új generációs konzolra is megjelenik), de ne általánosítsunk, hisz a PC tulajdonosok között is akadnak olyanok, akik kikapcsolódásként nem vágynak többre egy jó kis akcióprogramnál, és ehhez az Acclaim játékánál megfelelőbb eszközt keresve sem találnának. ■ TRASHER







500 év telt el. Új kor hajnala köszöntött ránk, eljött a Végzet Kora. Norrath világa romokban hever, a titokzatos kataklizma elcsitította istenei szavát, az ősi népek városai romokban hevernek, s a túlélők fajuktól függetlenül a két megmaradt emberi városba menekülnek... Freeportot a gonosz Lucan DeLere örökké éber tekintete felügyeli, míg az Antonia Bayle által vezetett Queynost a jóság áldott fénye övezi. Az árnyak közt rejtélyes erők lapulnak, és figyelnek...

Eljött az idő, hogy a romokon születő új világ hősei megmutassák arcukat Norrath népének, hiszen tőlük függ a jövő...

EverQuest II

> **Fejlesztő:** Verant Interactive > **Kiadó:** UbiSoft > **Web:** www.everquest2.com

Ismerős ismeretlen. A történetből mindenki számára kiderülhet, új világ küszöbén állunk, egyenlő esélyekkel. Karaktereit az első részből nem hozhatja át senki, még ha meg is lehetne ideologizálni a hosszabb életű fajok képviselőinek létjogosultságát. Az EverQuest II-ben a Luclin tragédiája miatt nem találunk majd Vah Shirokat, ám a Kerran faj igen hasonló lesz hozzájuk. Az első rész széles kínálatát (15 faj: human, dwarf, iksar, gnome, wood elf, high elf, half elf, dark elf, troll, ogre, erudite, barbarian, froglok, halfling, vah shir) így mindössze egyetlen igazán új faj, a Ratonga színesíti. A patkányemberek a gonosz népekhez tartoznak majd, különleges képességeiket a tolvajlás és a mágia terén is kamatoztathatják.

Karakterünk kinézetét minden eddig látottnál választékosabban határozhatjuk majd meg, a szokásos lehetőségek mellett fajonként eltérő apróságokat (pl. testékszerek, tetoválások) is találunk majd.

A karakterosztályok megválasztásával az első körben nem kell majd vesződni, hiszen az első néhány (jelenleg 6) szinten átlagos polgárai leszünk e világnak. Ezután kell eldöntenünk majd, hogy az öt választható ág melyikén indulunk el (tolvaj, harcos, pap, varázsló, iparos). Ezek után az elérhető száz (!) szinten belül már tőlünk függ, hogy a skillek fa-rendszerében milyen irányba fejlesztjük karakterünket. Így például a tolvaj csoportból képezhető ki a bard (dalnok) karakterosztály, akik ezúttal nem terhelik majd túl a játékosok ujjait, hiszen az ún. twistelés hatékonysága nem a mi kézügyességünk (és internetes kapcsolatunk sebességének), hanem a karakter képességeinek függvénye lesz.

A legérdekesebb az iparos osztály, amelyhez hasonlót nemrég láthattunk a Star Wars Galaxiesban. A vérbeli kereskedők-mesteremberek most kiélhetik majd magukat, és akár harc nélkül is fejlődhetnek, megtalálhatják helyüket Norrath társadalmában.









OTTHON ÉDES OTTHON. Még 1999-ben, az EverQuestben ígértek nekünk lehetőséget arra, hogy a nagy guildek céhházakat szerezhessenek a városokban, ám erre sosem került sor. Ám a második részben eljött ennek is az ideje, sőt, nem csak többféle közösségi épületünk, hanem saját, egyedien berendezett házunk is lehet. Ehhez azonban nem feltétlenül megfelelő mennyiségű pénz kell, hanem a kiszemelt városban kell elérnünk a megfelelő „szocializációs" szintet ahhoz, hogy erre lehetőséget kapjunk, és ha ott akarjuk fenntartani otthonunkat, akkor helyi kapcsolatainkat folyamatosan ápolnunk is kell. Ez persze nem jelenti azt, hogy az EQ2-ben megszűnnek a frakciók, de a hírnév ez esetben és például egyes küldetésekben is többet számít majd.

DINAMIKUS VILÁG. Az EverQuest II világa nem csupán a játékosoktól lesz változatos. A motorba számos olyan újítás került, amelyik lendületesebbé és életszerűbbé teszi a programot. Elsőként vonatkozik ez a változás az NPC-kre is, akik például folyamatosan molesztálnak majd minket, ha az elvállalt küldetésünket nem teljesítjük.

A feladatok nem lesznek olyan monumentálisak, nem lesz szükség arra, hogy akár fél napokig „campeljünk" egy-egy fontos szörnyet. A kiemelten nehéz és hosszú küldetéseket (kb., mint EQ1-ben az epikus fegyverek) több, néhány órás részletekben oldhatjuk meg (eddig nem volt ritka, hogy napokig, sőt hetekig vártak egy-egy szörny megjelenésére). A feladat egyes fázisainak kezdetét mindig az előzmény során szerzett tárggyal idézhetjük elő (pl. odaadjuk a megfelelő NPC-nek), és a küldetések teljesítéséhez legfeljebb 24 ember szükséges (ezzel szemben az EQ1-ben olykor 50-60 fő is kellett, természetesen felszereltségi és tapasztalati szinttől függően).

A változások érintik a birodalmon belüli utazásokat is. Már több MMORPG-ben kidolgozták azokat a lehetőségeket, melyekkel a karakterosztályok között csökkennek a különbségek az utazás terén, így itt is kevésbé lesznek előnyben a druidák vagy a varázslók, hiszen számos más eszköz (például teleportkapu, sőt, játékosok által birtokolt hajó is!) áll majd rendelkezésre.

Végezetül a dinamizmus bekapcsolódik a tárgyak „életébe" is, mert fegyvereink, páncéljaink és egyéb használati tárgyaink (ékszerek és varázsitalok is!) elkopnak majd. Szerencsére nem az idő vasfoga eszi meg őket (tehát ha hetekig nem játszunk, nem rozsdás páncélban ébredünk), hanem a használat során sérülnek majd. Minőségüktől és ritkaságuktól függően lehet majd őket felújítani, de előbb-utóbb csaknem mindet le kell cserélni. Ez persze kihat majd a kereskedelem dinamizmusára is...



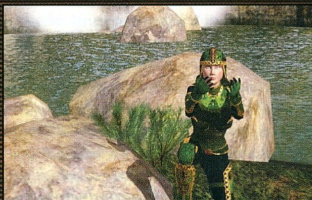
ÖSSZECSAPÁSOK. Az MMORPG-k egyik nagy gondja a KS (kill stealing), azaz a más által már megtámadott szörnyek megölése, és ezáltal az abból szerzett tapasztalati pontok, illetve jutalmak „ellopása". Erre az alapjátékban nagyszerű megoldás a labirintusos küldetésrendszer (l. Lost Dungeons of Norrath, 65. oldal), ám az EQ2-ben egészen más megoldást találtak erre. Amint egy játékos(csoport) megtámad egy szörnyet, aktivál egy ütközetet, és innen kezdve ennek alakulásába csak a kezdeményező csoport és a megtámadott lény, illetve jó eséllyel annak társai szólhatnak bele. Ez részben jó, hiszen megoldja a KS okozta feszültségeket, de vannak rossz oldalai is (nem lehet jótékonyan sem segíteni, másokat megmenteni), így ezt a rendszert még a bétatesztek során alaposan finomítani kell.

Megváltozik az elhalálozás és az életre kelés „rendszere" is. A fejlesztők el akarták kerülni a kettős jelenlétet, ezért vagy halottak leszünk, vagy elevenek. Elhunyt állapotban eldönthetjük, megvárjuk-e míg egy segítőkész pap életre kelt minket, vagy feláldozzuk valamelyik (szintünktől és annak értékétől függően kiválasztott) tárgyunkat feltámadásunkért.

KÁPRÁZATOS GRAFIKA. A képek és a videók alapján bizonyára elámul mindenki, még ha nem is látta élőben a programot. Nem olyan régen az ilyen játéklátvány (real time shadow és egyéb nyalánkságok) még csak álom volt, napjainkban szinte már átlagos, és az ígéretek szerint az átlagos konfigurációkon is elfut majd. Nemrég még erősen kételkedtem ebben, ám a SWG bebizonyította, valóban röccenésmentesen futhatnak az ilyen kivitelezésű programok is. A sugaras menürendszer jól illeszkedik a programba, és nemcsak szebb, de sokkal felhasználóbarátabb, mint a régi, „kulcsszavakat" kívánó rendszer. Természetesen a teljes felület egyéni ízlésünk szerint beállítható, skinezhető stb.



MENNYIT KELL MÉG ALUDNI? Az utolsó hivatalos közlemény szerint az EverQuest II 2004. január végén jelenik majd meg, de ne feledjük, még idén is számos rivális debütál a világhálón, nem is szólva a jövő évi MMORPG-kínálatról. Nem tudni még, hogy ős-Norrath „lakói" közül hányan vándorolnak a szép új világba, és azt sem, hogy az MMO-k felé kacsintgató fantasy játékosok a Verant programja mellett döntenek-e. Egy biztos azonban, ennek a fejlesztőcsapatnak tiszteletet parancsoló mennyiségű tapasztalata van e műfajban, és reméljük, okulnak a SWG tapasztalatain is. A siker biztosnak látszik, de a játékosokat meg is kell őrizni, és érdemben csak egy világban „létezhetünk". Vajon ez lesz az igazi? Néhány hónap múlva kiderül! ■ LILY



RIVÁLISOK



Saga of Ryzom: Ha minden igaz, 2004 februárjában, először Európában jelenik majd meg a Nevrax varázslatos hangulatú, különleges és eredeti világa, mely elrugaszkodik a kard és mágia hagyományaitól...



World of WarCraft: Talán megjelenik jövőre, talán nem, de a Blizzard készülő MMORPG-je mindenképpen fontos riválís. A kiforrott történelemmel és képi világgal megáldott World of WarCraft az egyik legveszélyesebb ellenfél...



Middle Earth online: Jövőre várható Tolkien csodaszép meséjének online adaptációja, amely már csak amiatt is veszélyes lehetne, hogy felkínálja e rabul ejtő birodalomban való kalandozás lehetőségét. Ám ennél jóval többet is ígér...



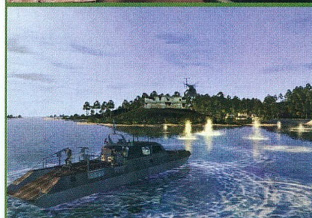
Horizons: Empire of Istaria: Klasszikus fanasy világgal debütál majd, ha minden igaz, még novemberben, az Artifact Entertainment. A fejlesztőcsapat szívét-lelkét beleadta a Horizonsba. A játszható sárkány faj különösen csábító...



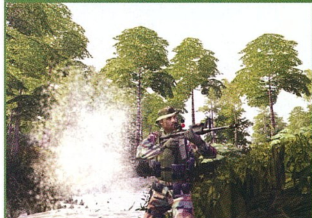
JOINT OPERATIONS

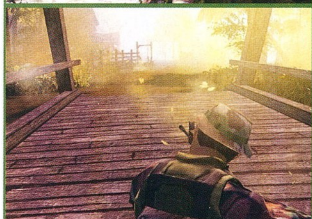
Fejlesztő: Novalogic **Kiadó:** Novalogic **Web:** www.novalogic.com



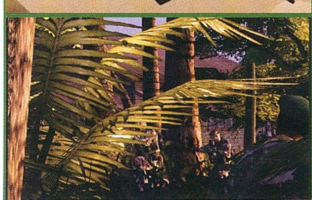












Vietnam pokla – ez a kifejezés nyilván senki előtt sem cseng idegenül, különösen nem azok előtt, aki részt vettek a véres konfliktusban. A Novalogic akcióprogramjának, a Joint Operationsnek ugyan nem Vietnam, hanem Indonézia a helyszíne, de ezen a területen is az áthatolhatatlan, mindenhol ellenséget rejtő dzsungel az egyeduralkodó. Többek közt ebben a burjánzó zöld tengerben kell a játékosoknak megpróbálni a felszínen maradni a Joint Operations erőinek tagjaként, mind gyalogosan, mind valamilyen katonai jármű pilótafülkéjében, illetve volánja mögött.

HÁROM ÉV MÚLVA. Három év múlva, vagyis 2006-ban járunk, és mint azt a bevezetőben is említettük, Indonéziában. Az utóbbi években úgy-ahogy stabilnak tekinthető régió szigetországában az egyensúly vékony szövete meghasadt, ami egy szélsőséges szeparatista csoportnak, a magukat terroristának véletlenül sem nevező, kormányellenes szervezkedésnek köszönhető. A kormány nem tud mit tenni, kénytelen idegen segítséget is igénybe venni a helyzet rendezésére, aminek következtében a szigetre érkeznek a Joint Operations erői, melyeknek természetesen a játékos is tagja.

ERDŐN, MEZŐN, ALKONYATTÓL PIRKADATIG. Az akciójátékban a terep valószínűleg minden eddiginél nagyobb szerepet kap. Ugyan a helyenként tényleg áthatolhatatlan dzsungel lesz a domináns, de emellett időnként homokos parti fövenyeken, a párás fellegekbe nyúló hegygerinceken és a békés farmerek által hátrahagyott rizsföldeken is szembe kell szállnunk a rebellisekkel. A sokféle helyszín az alkalmazandó taktikák széles skáláját kívánja, sőt, követeli meg, mivel a dzsungelben alkalmazott harcmodor aligha vezethet eredményre egy napsütötte rizsföldre kilépve. Ami az őserdőt illeti, keresve sem találhatnánk jobb helyet a rejtőzködő harcmodor tökéletesítésére, amibe végül is az amerikaiaknak is beletört a bicskájuk Vietnámban. Persze nem mi találtuk fel a spanyolviaszt, a helybéli katonákból álló ellenség a tervezett egyjátékos küldetéssorozatban szintén előszeretettel fog meglapulni a sűrű növényzetben, és ne lepődjünk meg, hogy nagyobb gyakorlattal fog e téren rendelkezni, mint mi.

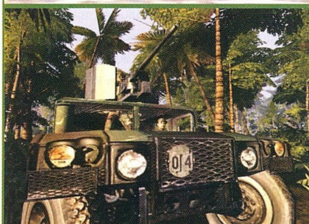
Ha már a terep tárgyalásánál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk a víztömegek megjelenítését, és az evvel kapcsolatos újdonságokat. Nem arról van szó, hogy a mennyire élethű a tükröződés, ami ugyan igaz, de ezt már más játékok esetében is megcsodálhattuk. Sokkal inkább arról, hogy a víztömegek, főleg ha nem rohanó folyóról, hanem kisebb tóról, vagy rizsföldön álló pocsolyáról van szó, folyamatosan koszolódnak, illetve a fenéken lévő sár és iszap felkavarodik. Ez nemcsak jól néz ki, hanem igen fontos szerepet kap, hogyha úszásra kényszerülünk, ami nem ritkán elő is fog fordulni. A piszkos vízben a látótávolság értelemszerűen lecsökken, minek következtében könnyen célpontjává válunk az ellenségnek, valamint a Black Hawk Downban megismert, és most nagy örömünkre visszatérő krokodiloknak.

A terep mellett a napszakok változásai kapnak szintén nagy hangsúlyt. A Commanche 4-ben és a Black Hawk Downban megcsodált motor legújabb változatában a nappalok és az éjszakák egy gyorsított függvény szerint váltogatják egymást, függően az adott küldetésre szánt időtől. Előfordulhat tehát, hogy egy missziót az éjszaka kellős közepén kezdünk meg, de a nap már ébredezni kezd, mire befejezzük. A napszakoknak ezt a dinamikus változását még a stratégia kidolgozásakor is kihasznál-















hatjuk, hisz egész más módszert kell bevetni az éjszaka sötétjében, mint fényes nappal. Szerencsére a missziók előtt beállíthatjuk a napszakok változásának ütemét, így aki inkább érzi hátránynak, mint előnynek, akár ki is kapcsolhatja ezt a lehetőséget.

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN. A Joint Operationsben a küldetések, illetve a multiplayer összecsapások jó részében nemcsak saját lábainkra, hanem különféle járművekre is támaszkodhatunk. A földi, vízi, illetve légi harci eszközök nagyban hasonlítanak a ma használatos megfelelőikre, a fejlesztők csak nagyon kis szabadságot engedtek maguknak az áttervezés területén. A földi szekerek között megtaláljuk a kihagyhatatlan humvee-t, melybe most öt katona ülhet be, az autó tetején pedig egy lövegtorony próbálja a gyalogosokat a szabályos közlekedésre bírni. Akad még ezen kívül hatkerekű APC, melybe hatan, vagy nyolctonnás teherautó, melybe akár nyolcan is beleférünk. Nem maradtak ki a gyors buggyk, melyeket ugyan sérülékenyebbek, mint nagyobb társaik, viszont jóval több terepen használhatjuk őket.

A légi járgányokat illetően a fejlesztők szintén nem légből kapott ötletekkel álltak elő, hanem a valóságban is létező helikopterekkel, illetve azok kissé módosított változataival. A krokodilokhoz hasonlóan a Black Hawk Downban találkozhattunk a „little bird" helikopterrel, mely visszatértét a hüllőkével ellentétben azt hiszem, mindenki üdvözölni fogja. A fürge kis jármű nehéz terepekről is kimentheti katonatársainkat, akik azonban kénytelenek a jármű oldalán elhelyezett padszerűségeken ücsörögni az ellenség jó célpontjává válva. Jóval komolyabb erőt képvisel a programba beépített három csapásmérő helikopter, a Black Hawk, a Chinook, valamint az Apache. Nem kerültek be végül a játékba a vadászrepülők, melyekről bizonyos fórumokon lehetett olvasni, mivel a fejlesztők alkalmazásukban a játékegyensúly erőteljes felborulásának veszélyét látták.

A leginkább helyhez kötöttek, de a legnagyobb tűzerővel rendelkező katonai járművek a különféle hajók. Itt van például a Mark V elnevezésű ágyúnaszád, melyen összesen négy, a hajó két oldalán egyenlően elhelyezett 50 milliméteres gépágyúval szórhatjuk az áldást az ellenségre. A tervek szerint a végleges játékban a hajó még egy gépágyút, vagy ágyút kapna, mely az orrban helyezkedne el. A kisebb járművek közül meg kell említenünk a Zodiac nevű motorcsónakot, mely nem vízi tank ugyan, de elengedhetetlen a kisebb csatornákon, vagy a dzsungeleken áthaladó keskeny folyókon történő közlekedéshez. Az LCAC közepes méretű szállítóhajó, mely elég kicsi ahhoz, hogy beférjen a kisebb csatornákba, de a legszűkebb helyek előtt kénytelen kiokádni a gyomrában emésztett katonákat.

EGYMÁS VAGY A MASINA ELLEN. A Joint Operationsben ugyan nagy valószínűség szerint helyet fog kapni egy tíz misszióból álló egyjátékos küldetéssorozat is, melyben a küldetések igencsak sokrétű feladatot rónak majd a játékosra, de a lényeg mégiscsak a multiplayer mód lesz. A fejlesztők mintegy harminc térképet terveznek, melyeken a többféle multiplayer módot kipróbálhatjuk. Utóbbiak között természetesen helyet kaptak a kihagyhatatlannak számító deathmatch, team deathmatch, illetve a capture the flag lehetőségek, de nem kell megelégednünk kizárólag a klasszikusokkal. Ami az újdonságokat illeti, az Attack and Defend játékmód ígérkezik a legérdekesebbnek, mivel több, más multiplayer játékban megismert lehetőséget foglal magába. A lényeg az, hogy az egymás ellen küzdő csapatok egyikének nem egy, hanem több célpontot kell folyamatosan támadnia, míg a védekezőknek ezeket kell megvédeniük. Hogy aztán elosztják erőiket, vagy egy helyen összpontosulnak, majd onnan indítanak átfogó támadást, az már csak a játékosok fantáziáján múlik.

ÉLJEN AZ ÚJ KIRÁLY? Igaz, ami igaz, manapság lassan Dunát lehetne ereszteni a háborús multiplayer játékokkal, úgyhogy akinek kedve, és nem utolsó sorban lehetősége van ezeket kipróbálni, az tényleg válogathat a kendermagban. Hogy a Joint Operations lesz-e a közeljövő legsikeresebb játéka e kategóriában, mely titulust jelenleg a Battlefield 1942, illetve a Road to Rome add-onja birtokolja, az jó kérdés. Kétségtelen, hogy a Joint Ops nagyon sok lehetőséget kínál a játékosoknak, és ezt igencsak színvonalasan tálalja számunkra, de hogy ezek az elemek elegendő újdonságot rejtenek-e ahhoz, hogy a játékosok átnyergeljenek erre a programra a Battlefieldről, vagy más, háborús multiplayer shooterekről, arra a választ majd megkapjuk a jövő év elején, amikor is a program – a legfrissebb híresztelések szerint – végre napvilágot lát. ■ **TRASHER**

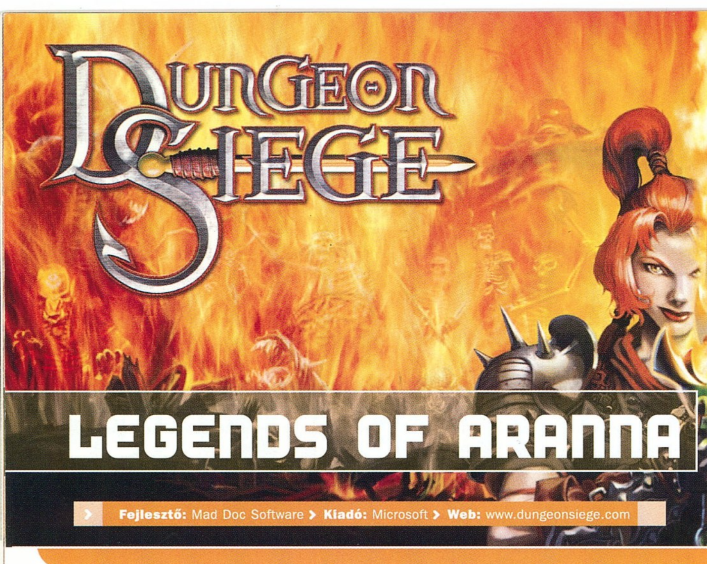
> RIVÁLISOK

Medal of Honor: Allied Assault

Akciójátékhoz képest meglepően sokáig állt az eladási listák élén a Medal of Honor: Allied Assault, a sokak által máig legsikeresebbnek tartott második világháborús akciójáték. A remek grafika és hanghatások mellett a program hangulatát a küldetések sokszínűsége adta meg igazán, hisz feladataink között éppúgy helyet kapott egy angol pilóta repülőgépéhez való kísérése, mint a partraszállásban való részvétel, vagy éppen egy német tengeralattjáró aláaknázása, majd felrobbantása.

Battlefield 1942

Az Allied Assulthoz hasonlóan a második világégés időszakát ölelte fel a történelmi akciójátékok másik királya, a Battlefield 1942. A program abban hasonlít leginkább a Joint Operationsre, hogy egyrészt elsősorban a többjátékos mód adta meg a savát-borsát, másfelől lehetőségünk nyílt a háborúba különféle járművek pilótafülkéjében, vagy éppen fedélzeti fegyverei mögött belevetnünk magunkat. A játék sikerére jellemző, hogy nemcsak az alapprogram, hanem Road to Rome című kiegészítője is az eladási listák elő helyén landolt megjelenésekor.



Igen nagy beharangozás előzte meg a Dungeon Siege megjelenését, ami nem is csoda, hisz az akció-szerepjáték a Microsoft szárnyai alatt jutott el a játékosokhoz. A siker nem is maradt el, de azért nem volt teljes – sok olyan eleme volt a programnak, a linearitástól kezdve a nagyszámú csapat esetén kaotikussá váló harcokig, melyek miatt a szerepjátékosok húzták a szájukat. A hamarosan megjelenő kiegészítővel kapcsolatban a Mad Doc Software azt ígéri, hogy a játék elemeit a felhasználók észrevételei alapján revideálták, és reméljük, hogy ezúttal nem csak egy újabb, hangzatos, reklámszagú kijelentéssel akarnak minket megnyugtatni.

INDULJUNK TISZTA LAPPAL. A Legends of Aranna története rövid idővel kezdődik az eredeti program eseményeinek befejeződése után, de a sztori teljesen független az alapprogramban megismerttől. A kalandok ezúttal egy kis jeges-havas településen, Arhokban kezdődnek, ahol a játékos az utolsó sarja egy hősökből álló nemzedéknek, akik mindig félelmet nem ismerve védelmezték a várost. Arhok azonban csak a kalandok kiinduló állomása, mivel hamarosan elvetődünk a kiegészítő címében is szereplő Aranna szigetére, ahol az ősi Utraean faj élő és kevésbé élő maradványai után kezdünk el kutatni. A kutatást nem régész hajlamaink kiélése végett folytatjuk, hanem mert tudomásunkra jut, hogy a jó Utraeanok réges-régen foglyul ejtettek egy nagyhatalmú gonosz lényt, Shadowjumpert, akinek birtokában volt egy szintén hatalmas ősi ereklye, a Staff of Stars, mely tárgynak ugyebár sehol sem lehetne jobb helye, mint a mi zsebünkben, vagyis az inventorynkban.

Ami a szigetet illeti, az eredeti játékhoz méltóan többféle környezetben próbálhatjuk vállalkozásunkat sikerre vívni. Itt sem fogjuk megúszni a DS legutálatosabb helyszínét, a dzsungelt, de kalandozhatunk homokos tengerparton is, amely szintén számos veszélyt rejt, de legalább hangulatos környezet. Szintén el fogunk vetődni az Utraeanok ősi erődjeibe, valamint egy egykoron virágzó, hatalmas városába is, ahol kideríthetjük, hogy a nép virágzásának a rabszolgaként tartott fajok lázadása vetett véget. E lázadást két faj, az Utraeanok által kikísérletezett, kitenyésztett hüllőszerű Zauraskok, valamint a macskára emlékeztető, kevésbé erős, de rendkívül fürge Hassatok vezették, akik képviselőivel bőségesen fogunk találkozni utunk során.

[FÉL]ÓRIÁSI VÁLTOZÁSOK. A kiegészítőben az eredeti játékban fellelhető játszható karakterek mellett feltűnik egy új faj, a félóriások képviselője is. A partihoz csatlakozó képviselőjük teljesen ember módjára gondolkodik, és neki is megvan a maga célja a világban: egyfelől meg akarja találni népének élő képviselőit, másrészt pedig arra is rá szeretne jönni, hogy szülei mi okból kifolyólag hagyták magára még gyermekkorában. Ugyan nincs meghatározva, hogy félóriás barátunkat mely irányba fejlesszük, de nyilvánvaló, hogy a karaktert célszerűbb a harcos útján elindítani, mint mágust faragni belőle.

Említettük már korábban a Hassatokat és a Zauraskokat. Mindkét faj számos egyedével fogunk találkozni, melyek mindegyike más és más módon fogja megpróbálni megnehezíteni a dolgunkat. A Hassatok esetében említettük, hogy macskaszerű lényekről van szó, de senki se gondolja, hogy egy határozott „sicc"-cel megszabadulhat tőlük. A félig oroszlán, félig ember képviselőjük például halálos varázslatokat fog a nyakunkba zúdítani, evvel szemben a párducból kitenyésztett fajta karmaival próbál felszeletelni minket, már ha közel engedjük őkelmét. A Hassatok vezére egy fehérbundájú tigris, aki hatalmas kardjával próbál hasonló hatást elérni, mint párducos kollégája, és mit ne mondjak, hatékonyabb is e feladat végrehajtásában.

A fentieket is belevéve a kiegészítőben a fejlesztők nem kevesebb, mint száz új, legyőzésre váró szörnyeteget ígérnek számunkra. A kevésbé intelligens, humanoid kreatúrák mellett érdemes kiemelni a skitterclaw nevű, madárszerű lényeket, akik a játékosok felett körözve, időről időre lecsapnak rájuk, vagy a még érdekesebb, és még halálosabb alakváltókat, akik zselé-állagú magányukban várják, hogy a karakterek megközelítsék őket, majd ha ez megtörténik, nyomban felveszik valamelyik hősünk alakját, tárgyaival és fegyvereivel egyetemben, úgyhogy ekkor megtapasztalhatjuk, hogy mit élhetnek át az ellenségek, hogyha ellenünk küzdenek.

Az eredeti programban biztosak lehettünk benne, hogy egy labirintus felderítése végén ott fog leselked-













ni ránk az a bizonyos árkád játékokból előmászott, aljas és veszélyes főszörny, amelyik biztos valamilyen undok, különleges támadással fogja kis csapatunkat az őrületbe, illetve a kijárat felé kergetni. Nincs ez másként a kiegészítőben sem. Lesz itt hatalmas, pókszerű királynő, óriási kraken, amelyik a földet is megrengeti maga körül, és persze ne feledkezzünk meg a jó öreg Shadowjumperről sem, aki követőivel körülvéve nem fogja tátott szájjal, tapsikolva nézni, amint mi lenyúljuk a Staff of Starst.

Gömbök, öszvérek és egyéb újdonságok.

A fejlesztők nem hagyták változatlanul a mágusok világát sem. Egyfelől feltűnnek új varázslatok, másrészről helyet kapott a kiegészítőben az úgynevezett „orb-magic", vagyis a gömbmágia is. Ezt használva a varázsló feje felett apró gömbök kezdenek el keringeni, melyek folyamatosan „foglalkoznak" az ellenségekkel. Ugyan nem okoznak túl nagy sérüléseket, de eléggé lekötik az ellent ahhoz, hogy varázslónk más varázslatokkal tudjon foglalkozni, vagy esetleg ütlegelni kezdje a gömbökkel bajlódó rosszfiúkat. Sokak kedvence volt az eredeti DS-ben az öszvér, aki hűségesen követett bennünket mindenhová, csomagjainkat fáradhatatlanul cipelve. Időnként túl hűségesen is, ami idővel kissé idegesítővé vált, mert ugye az embernek akadt éppen elég baja, nemhogy még avval is foglalkozzon, hogy megkeresse, majd feltámassza a kincseket és a felszerelést hordozó öszvért, aki véletlenül pont meneküléskor keveredett a csatatérrel, aminek következtében a felspannolt ellenségek kapásból agyonverték. A Legends of Arannában a hátas, akinek mibenléte még titok a Mad Doc háza táján, sokkal hasznosabb tagja lesz a csapatnak. Igen, a csapattag immár nemcsak hangzatos kijelentés, hiszen a teherhordónk önálló statisztikákkal fog rendelkezni, és bizony meg is fogja támadni az ellenségeket. A Shadowjumeperre azért ne „csibészeljük" rá egymagában, de kevésbé erős szörnyek ellen igencsak hatékony segítőnek bizonyulhat.

Nem maradhattak ki az új tárgyak, a fegyverek és a kincsek sem. Ami a fegyvereket és a páncélokat illeti, ezek legtöbbje a szigeten élő fajok felszereléseihez hasonlatosan bambuszból, illetve gumiból, vagy bőrből készültek. Akadnak varázstárgyak is szép számmal, melyeket az ellenségek nem véletlenszerűen fognak elhagyni, hanem következetesen mindig ugyanannál a személynél fogjuk megtalálni őket. A legérdekesebbek az úgynevezett gyűjtemények, mint például a Demlock's Compendium, melybe egy varázskönyv, egy gyűrű és egy amulett tartozik, s melynek elemei ugyan egyenként is igen hatékonyak, igazi erejüket azonban együttesen felhasználva fejtik ki. Az eredeti Dungeon Siege-játékosoknak nem egyszer állt égnek a hajuk, mivel a csapat tagjai enyhén szólva nemigen vigyáztak magukra, mikor csatára került a sor. Nem egyszer merült ki a játékos feladata abban, hogy azért váltogatta az általa irányított játékosokat, hogy azokat kimenekítse az ellenség karmaiból. A kiegészítőben a fejlesztők mindent megtesznek annak érdekében, hogy ezt a kellemetlenséget orvosolják, minek következtében embereinket immár jóval kifinomultabb mesterséges intelligencia fogja irányítani. Az éremnek azonban most is két oldala van, mivel a fejlesztett MI nemcsak a mi embereinket teszi okosabbá és megfontoltabbakká, hanem a szörnyek támadási hatékonyságát is igencsak megnöveli.

Most már tuti a siker?

Jó kérdés, és a válasz alighanem az, hogy még mindig nem. Ezt főleg azért borítékolhatjuk, mivel a Mad Doc boszorkánykonyhájában a mesterek az addonban sem tudtak túl sok mindent kezdeni az eredeti program legnagyobb hiányosságával, a linearitással. Kétségtelen, hogy a kiegészítőben többször térhetünk le a fő útvonalról, és gyakrabban találkozhatunk „mellék"-labirintusokkal, a fő kalandvonal teljesítéséhez azonban most is azon az időnként láthatatlan, de időnként szó szerint nagyon is látható folyosón kell végighaladnunk, melyet a fejlesztők körénk építettek... ■ **Trasher**

> Riválisok

Dungeon Siege

A Microsoft gondozásában jelent meg a Dungeon Siege című akció-szerepjáték, melyet megpillantva a műfaj kedvelőinek egyöntetűen leesett az álla. Ámulatunk tovább tartott, mikor kezdtük kiismerni az igen jól eltalált karakterfejlődést, és amint egyre újabb és újabb társak csatlakoztak saját hősünkhöz. Aztán sajnos rá kellett ébrednünk, hogy az utóbbi idővel nem biztos, hogy előny, mert a csaták áttekinthetetlenné váltak, és már azt sem tudtuk, melyik emberünkkel mit akartunk kezdeni.

Dungeon Siege 2

Még csak a kiegészítőre várunk, de a Mad Doc műhelyében már megkezdődtek a játék második részének fejlesztési munkálatai is. A folytatásban egyrészt az első részben megcsodált engine-t is lepipáló grafikus motorral találkozhatunk, másrészt az új fajok, kontinensek, tárgyak, kincsek és varázslatok mellett a fejlesztők ígéretük szerint megoldást találnak az első rész két legnagyobb problémájára, a nagy létszámú csapat esetén áttekinthetetlenné váló harcra, és a túlságosan forszírozott, lineáris kalandvonulatra.







DESERT RATS VS AFRICA KORPS

> **Fejlesztő:** Digital Reality > **Kiadó:** Digital Reality > **Web:** www.digitalreality.hu

Ebben a hónapban a II. világháborús játékok között ismét egy magyar fejlesztésű gyöngyszemmel ismerkedhettünk meg. A Digital Reality eddigi sikeres űrstratégiai játékai után a hangsúlyt szemmel láthatóan a földi harcokat feldolgozó, taktikát igénylő háborús játékokra helyezte, ebben a sorban a második alkotásuk a „Desert Rats vs. Afrika Korps" nevet viseli.

A „DRvsAK" teljes egészében az észak-afrikai frontra valamint az ott egymásnak feszülő német és angol seregek ütközeteire helyezi a hangsúlyt. A húsz küldetésből álló játék 1941-ben az Afrika Korps megérkezésével veszi kezdetét és 1943 közepén, a Tuniszért folyó csatával ér véget. A két hadjáratra osztott játékmenet érdekessége, hogy hőseink segítségével mindkét fél oldalán betekintést nyerünk a konfliktusba (azaz ezúttal nemcsak a Szövetségesekkel, hanem a Tengelyhatalmakkal is játszhatunk!). Hőseink, a Rommel alatt szolgáló Erich von Hartmann páncélos dandárparancsnok, valamint a Montgomery parancsnoksága alá tartozó Gregory Sinclair törzstiszt sorsa fordulatos és izgalmakban bővelkedő történetben tárul elénk.



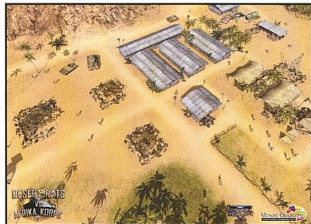
A játékban központi szerep jut a hadsereg összetételének (a küldetések előtt a menedzsment-képernyőn választhatunk) és az így összeállított sereggel a hadszíntéren kivitelezett taktikai hadműveleteknek. A küldetések során a játékos a feladatok sikeres teljesítésével ún. presztízspontokat szerez, melyekkel a következő küldetéshez a számára már elérhető egységekből szabadon vásárolhat. Azok az egységeink, melyek 1-1 küldetést sikeresen teljesítettek, tapasztalati szintet lépnek, és egyre ütőképesebbé válnak (a játékban összesen 3 ilyen szint található). Hadseregünket mindkét oldalon mintegy 25-25 különböző járműből (melyek további 7 kategóriába csoportosíthatók) és 8 eltérő gyalogos-típusból állíthatjuk össze. A különféle alakulatok egyfajta kő-papír-olló logikai kört alkotnak, ahol nem létezik legyőzhetetlen egység, mindenre van megfelelő ellenszer!

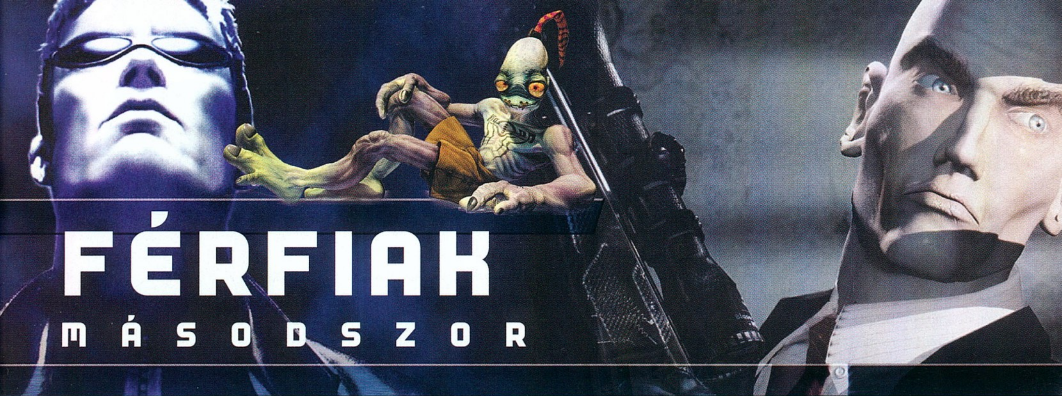
A játék érdekessége, hogy nem a szokványos építgetős, nyersanyaggyűjtős vonalat képviseli, hiszen a küldetéseket a menedzsment részben összeállított „alapanyag" segítségével – és az esetlegesen érkező erősítésekkel – kell teljesíteni. Az erőforrás-kezelés terén érdekes ötlet, hogy a játékban a gyalogosokat kezeljük így: velük tudunk épületeket elfoglalni, üres házakat vagy taktikai pontokat (bunker, géppuskafészek) birtokba venni, és járműveket működtetni. A megfelelő kezelőszemélyzet jelenléte különös fontossággal bír, hiszen a tankok és a lövegek különféle paramétereit (látótávolság, lövés gyakorisága, lőtávolság) a „felhasznált gyalogosok" száma növeli.

További különlegesség, hogy a harcok során nemcsak az ellenséges járművek megsemmisítése a cél: lehetőség van a kezelőszemélyzet kilövésére, de akár a lövegtornyot és a lánctalpat is szét lehet roncsolni. A harcképtelenné tett egységeket ezután meg lehet javítani, majd saját gyalogosainkkal elfoglalva, immáron elfoglalt egységként használva irtani vele ellenségeinket – azt is megemlítem, hogy az ily módon zsákmányolt alakulatok is megjelennek a menedzsment-képernyőn.

A játékot mozgató „Walker 2" 3D-motor megkapóan szép tájat varázsol elénk: a „pixel shader" technológiát használva a fémes felületek megcsillannak a tűző napsugarakban, a hullámzó vízfelület pedig még FPS játékban is megállná a helyét. A robbanások, lángok, füstcsóvák nemcsak szépek, de egyúttal be is világítják a környező tájat, amelyet a nagyméretű homokviharok tesznek fátyolban úszóvá. Az árnyékok valós időben számoltak, és nemcsak a tereptárgyakra, hanem az egységekre is vetülnek (self shadow). A nap állása is dinamikusan változik, azaz elképzelhető, hogy egy-egy küldetés napkeltekor kezdődik és szürkületben ér véget!

Mit is mondhatnék még? Természetesen idén még foglalkozunk a játékkal legalább egy kivesézó tesztelés erejéig. Ha a Digital Reality tartja az ütemtervet, akkor a „DRvsAK" még november vége előtt, abszolút kedvező áron és magyarul (!) kerül ki a boltok polcaira.





FÉRFIAK MÁSODSZOR

Üdv, poszméheim! Remélem, mindenki jól van, és ezerrel gyűjtögetitek a cuccost télire, mikor hetekig nem szabad kimozdulni a lakásból, mert bejön a hó. Feltéve, ha esik majd, és be akar jönni. Mert láttam már olyat is, hogy a hó nem akar bejönni, de ez még a jobbik eset. Csak azt tudnám, hogy ennek mi köze a Pasik második részéhez, de azt hiszem, ezt már sohasem fogom kideríteni. Lássuk hát, hogy ebben a hónapban kik kerültek a nyársra, kiket lehet megforgatni, miközben jajveszékelve visítanak a bordájukon és egyéb testrészeiken áthatoló tűhegyes titániumrudak okozta sokkhatás következtében... Remélem, senkit sem zavar a kissé hektikus bevezető, a valós tartalomra ugorva már ígérem, nem lesz ennyire borzasztóan 18 éven felülieknek pacnis az egész. Ugorgyunk!

ABE - ABE S ODYSSEY - EXODUS. Íme az egyik hús. Fingik, böfög, idétlenül mozog, hatalmas, bugyuta szemei vannak, életében nem volt szexuális élménye, ráadásul zöld a bőre és büdös. Egy szépségversenyen ez totális csőd lenne, azonban egy játékban azonnal megszeret bárki egy ilyen fullbéna karaktert. Abe nagy karriert futott be, a másik rovatban említést is tettem róla, hogy ez a játéksorozat volt az egyetlen, amelyik képes volt a platformjátékokat ragyogó eladások mellett újra prezentálni a gémertársadalomnak. Gyönyörű helyszínek, ötletes pályadizájn és nagyon-nagyon sok újítás emelte olyan szintre, hogy az összes kritikus szeme azonnal megakadt rajta. Mi is imádtuk, de még hogy. Meglepő, hogy nem próbálkoztak többen ezzel a stílussal.

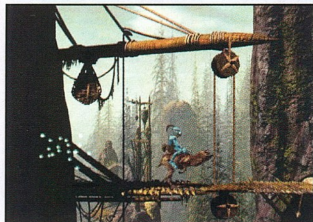
Ami a legmeglepőbb, hogy az egész Abe projekt vezetője egy... egy... egy... HIHETŐ?! Egy egész nő! Tudom, ha lány vagy, már rá is csaptál az asztalra, hogy: ""Na, ez a szemét is hímsoviniszta, fúj, küldöm is az atomot..." Pedig isten bizony, nem vagyok az, sőt, imádom a nőket, főleg, ha jól dolgoznak! :) Sherry McKenna pedig az Abe sorozatért felelős igazgatóként igencsak megdolgozott azért, hogy valóban jó terméket adjanak el.

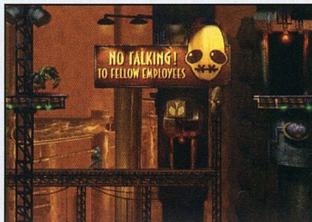
Saját bevallása szerint abszolúte nem ért a játékokhoz, csak annyit tud, hogy elege van a vérontásból, az FPS-ekből, a leszakadt végtagokból, a vérből. Terve az volt, hogy olyan játékot alkosson, mely elé bátran leültetheti játszani akár saját gyermekét is. Persze elsőszámú béna-teszterként a cég Sherryt alkalmazta, hiszen egymaga, abszolút kizárva minden nyilvánosságot szeret bebújni az irodájába, és csak egyedül, a fődizájnerrel kézen fogva nekiugrani a tesztelésnek. Igen, jól gondoljátok, azért tesz így, mert Sherry totál kutyaütő ezekben a játékokban, így rajta lehet a legkönnyebben lemérni, ha a fejlesztők valamit túl nehézre csináltak. Már mehet is vissza bugfixre, ha nem egyértelmű valami. Ez olyan, mint mikor nővérem kipróbálta az Unreal Tournamentet, ha már minden éjjel 3 éven át TeamSpeaken amiatt ordítottam. Leült, majd kb. 3 másodperc múlva fel is állt, annyira nem ment neki, mégis kiszúrta, hogy... mindegy :) (Ennek ellenére az UT nagyon sikeres volt.)

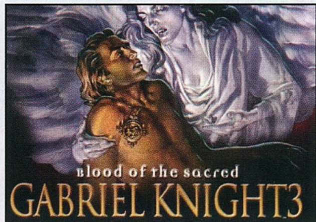
Visszakanyarodva a fő témára szerény kis múltam berkeiből, szembesüljünk azzal, hogy Sherry megcsinálta azt, amiről sok nő csak álmodik: érvényesülni egy olyan iparágban, amelyik férfiak által uralt. Linda Currie a másik példaértékű bébi ezen a téren, aki Ian Currie feleségeként a Sir-Tech Canada tulajdonosa, de róla most nem lesz szó sajnos. Abe kalandjai számos platformon megjelentek, az első rész 500000 példánya pillanatok alatt elfogyott, a GT Interactive bajban is volt, hogy hohóó, de elszámolták a piacszondázást. Gyorsan rá is kapcsoltak, és személyes becslés szerint a kiadott részekből összesen már biztosan fogyott legalább másfélmillió. Szép munka, Abe pedig bevésődött a férfi (mudokon pacák) karakterek HIGH SCORE listájába.

GABRIEL KNIGHT - GABRIEL KNIGHT SOROZAT

Közvetetten már sok szó esett erről a markáns úriemberről, hiszen Ő az egyik főszereplője minden idők leborzongatóbb trilógiájának, Jane Jensen vízióí alapján. Jane ugyan tett utalást a harmadik részben arra, hogy lesz GK4, mégis a Sierra egyelőre legnagyobb bánatunkra jegelte a projektet. Még azt is tudni vélik a közeli főkolomposok, akik minden nap Jane-nel fagyiznak a helyi bisztróban, hogy szellemekről fog szólni. Volt már Voodoo, volt már vérfarkas, szóval egy szellemsztori már nem is olyan







durva :) Érdekes, hogy Roberta Williams elfogadta Jane-t co-writerként a Kings Quest 6-ban, pedig Roberta személyes kultusza oly nagy, hogy nem gondoltam volna még véletlen sem, hogy képes a Sierra másik tehetséges bébijét minden marakodás nélkül beengedni a húsosfazekába. (Nem szexuális értelemben, fúj, mire gondolsz Te...)

Tehát Gabriel nem unatkozott a kalandjai folyamán. Társáról már volt szó, Grace Nakimura segédkezett a talányok felderítésében. Nem egy 96B, de nem is kell, itt a játékról szólt a dolog.

Gabriel lovagunk hangját a két kelendőbb részben, az elsőben és a harmadikban Tim Curry kölcsönözte. Őt több filmből is ismerhetitek, általában vígjátékokban szerepel (Haláli Fegyver stb.), de szívesen vállalta a kissé komorabb stílust is, hiszen rajongók ezrei követelték vissza hangját az első rész sikere után. A régi szép idők, még ért valamit a játékosok akarata... (Szipp-szipp)

ROGER WILCO – SPACE QUEST 1-6. Ha már Roberta Williamsnél tartottam az előbb, akkor muszáj Roger Wilcóval folytatnunk. Tudom, hogy semmi köze a Space Quest 6 epizódjának Robertához, de a 3 nagy kalandjátékvonal mégiscsak egy házon belül készült a Sierránál anno (a történet alapból megér egy külön cikket, így most nem lövök le semmi poént), tehát megférnek egymás mellett, még szerény rovatom keretein belül is. (Az asszociáció a nevek kezdőbetűjére teljesen véletlen, Roberta és Roger semmiképp nem kapcsolhatók össze.)

Ken Williams producer eleinte nem hitt a projektben, mégis, mikor Scott és Mark először 1990-ben elmondták ötletüket, hogy egy totál lúzer űrszeméttakarító keveredjen óriási kalandokba a kozmoszban, ráadásul le is programozták az első pályákat, azonnal szerelembe esett a játékkal, és zöld utat adott neki. A Space Quest sorozat 6 részt élt meg, az egészért az a szerencsétlen takarítóként beavanzsált főhős volt a felelős. Még hangkommunikációs program is keletkezett Roger Wilco nevével, amelyet az online játszó játékosok máig használnak, bár a TeamSpeak kezdi kiszorítani a régi motoros szoftvert. Máig nem értem, a Sierra miért hagyott fel a legsikeresebb sorozatainak folytatásával, mikor a csapat nagy része még esetleg kéznél is lenne. Az InterAction magazinban maga Ken Williams nyilatkozta, hogy a Sierra projekttervezése képlékeny a jövőre nézve, a kalandjátékok terén sajnos főleg. Minden rossz hír ellenére szerinte 100%, hogy lesz SQ7. A két fejlesztő az Andromédától, akik a SQ kalandoknak a kemény magját képezték, ugyan már nem dolgoznak a Sierránál, ennek ellenére van némi esély rá. Reméljük, tényleg így lesz, a sorozat hosszú történelmet írt, csúnya vége lenne, ha csak hat részig bírta volna. :)

Rogernek az utolsó megjelent részig nem volt hangja, nem is kell kérdeznetek, miért, persze, hogy a CD média csekély elterjedtsége miatt. A Sierra legnagyszerűbb húzása a hatodik részig az volt, hogy Gary Owens orra alá toltak egy borítékot, amely tele volt megfelelő mennyiségű zöldhasúval. Ennek eredményeképpen elvállalta a narrátori szerepet. A fickónak fergeteges hangja van, ha még nem hallottátok, akkor egy piciny betekintés erejéig mindenképpen érdemes csekkolnotok. A Space Quest 6 munkacíme a "Spinal Frontier" helyett az utolsó másodpercekben még mindig "Where In Corpsman Santiago is Roger Wilco?" volt, de a Broderbound perrel fenyegetőzött, így inkább változtattak. Tény, akkoriban a Broderbound legsikeresebb detektívkaland sorozatát nyomta, "Where is in the... Carmen Sandiego?" címen. Pedig poén lett volna. :)

GORDON FREEMAN – HALF LIFE 1-2. Gordon Freeman... Olyan ismerős, csak nem tudom, honnan. Vajon ki lehet? Lehet, hogy nem is mérvadó karakter a pasmagok felhozatalában? Egyáltalán játékban szerepelt? Nem szárnyasbetét-reklám? Nem? ... Tényleg? Mégis játék? Akkor biztos valami alsókategóriás cucc lehetett, amelyet 300 forintért adnak már a második napon a Media Marktban. Micsoda?? Half Life 1-2? Azt sem tudom, mi az, hagyjál már Henriett, miről beszélsz? Játszott azzal bárki is? :)

Azt hiszem, őt kell a legkevésbé bemutatnom nektek. A monstre szavazáson, amelyet már említettem a múltkori számban is, nem hazudok, olyan 3 petesejtnyivel maradt csak le Solid Snake-től. Én megosztott első helyen szívesen látom őket, hiszen a Black Mesa incidens hőse könnyűszerrel megérdemli bármikor eme titulust. Igazság szerint nehéz pont a HL2 megjelenése előtt 20 nappal azt nyilatkozni, hogy remélhetőleg megismétlik a Valve-nál azt a sikert, amelyet a Half Life elért. Mérföldkő volt a játékok terén, és csak magamat ismételném, ha újra leírnám, hogy miért. (Half Life 2 E3 bemutató, ha még nem olvastad volna. Érdemes, büntetni fog :))

Minden kiegészítőjével (CS, Blue Shift, Opposing Force, DoD, akármi...) együtt 8 milliónál is többször klónozták Freeman urat. Ennyi pénzt nehezen tudtok elképzelni. Megérdemelt pihenője után újra színre lép majd, ugyanúgy hazard suitben, ugyanúgy babusgatott feszítővasával a kezében, ugyanúgy egy szál hang nélkül. Ugyanis, mint észrevettétek, Gordon sohasem szólt egy szót sem, mindig csak hozzá beszéltek. Előreláthatólag ez a második részben is így marad, nem is baj, így könnyebb azonosulni a személyiségével. Továbbá megspóroltak egy szinkronhangot. (Nem mintha ezen múlt volna a Valve dolgozók szalámis szendvicse...)

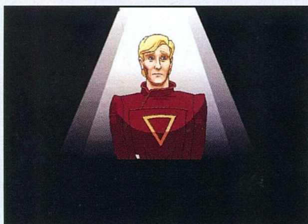
Megjelenésekor mindenki azt hitte, a Quake 2 felturbózott motorját használja, pedig nagyon nem. Ez csak annak volt az eredménye, hogy kerek 1 évvel később adták ki a HL-t, mint a Q2-t. Senki sem gondolta volna, hogy bárki más képes lenne jó 3D motort fejleszteni az id software-en és Tim Sweeney (Unreal) csapatán kívül.

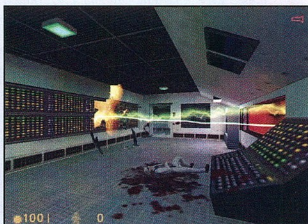
A játék még Dreamcastra is elkészült, de olyan szinten, hogy már a kézikönyvek is készen voltak. A Sega viszont másképp gondolta, és bejelentette, hogy kiszáll a Dreamcast bizniszből, és ennek a családnak nem lesz több tagja. Kár, a HL tuti befutó lett volna, nem csak a Shenmue miatt vették volna talán a Sega gépét. :)

Gina, Gordon Freeman felesége eredetileg belekerült volna a játékba, mégis kiírták a sztoriból, de az elkészült modelljét felhasználták. Őt láthatjátok a tréning szekció holografikus modelljeként. :)

CLONE 47 – HITMAN 1-2-3. Nem kell megijedni, a Hitman 3 még nem jelent meg. A híreket Ti is hallottátok, az E3-on hatalmas plakátok hirdették, hogy bizony, kedvenc biológiailag tenyésztett hentesetek újra visszatér még nagyobb fegyverarzenállal, még cinkesebben hideg megjelenéssel, továbbá még jobban lengő nyakkendővel.

Amikor először megláttam Hitmant, kissé vonakodva fogadtam a program próbálkozását arra nézve, hogy azonosuljak egy kopasz bérgyilkos ipsével, aki imád öltönyt hordani a munkájából kifolyólag. Ezzel az utolsóval még nem is lenne semmi baj, no de az elejével már annál inkább. Szerencsére a pályater-









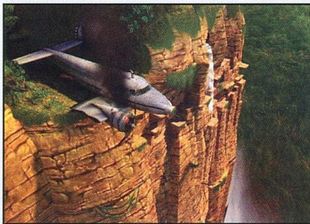
vezés és a lopakodós-hullacipelős akciójátékoknak abszolúte újszerű megközelítése egykettőre megszerettette velem a stílust. Ideje volt már egy ilyen játéknak berobbannia a piacra, hiszen a Tomb Raider sokadik része "untatta" akkortájt épp a játékosokat. Clone 47 azért nem Lara, ha ugrálásról van szó, és nincsenek is akkora cickói, sem formás feneke. (Lehet, hogy van neki, de bocsássatok meg, én nem szeretném leellenőrizni, nézze, aki akarja.) De nincs is rá szüksége, bármilyen külsőségi hiányát ellensúlyozza a zakója alól előhúzott fegyverarzenállal, vagy a táskájában cipelt gyilkológépekkel. A második részben már kivételesen szép renderek engedtek betekintést a játékosoknak abba, minként is tengeti mindennapjait Mr. Hitman, ha nem paradicsompempőben úsztatja épp a fél világot. Ekkor is paradicsommal foglalkozik, sőt, mélyen vallásos, mint ez az intróból kiderül... Hihi. :) A zeneért a magyar Budapesti Szimfonikus Zenekar felelt. Hallatszik is, ezt a legpozitívabb értelemben értem.

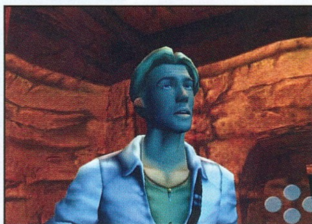
Az IO Interactive a fejlesztő, velük még találkozhattok a Gamer hasábjain ebben a hónapban, éppen a megjelenése küszöbén álló Freedom Fightersüket teszteltük. Egy biztos, a srácok nem szakítottak a 3rd person világgal.

Az első Hitman rész a 2000-es év remek grafikával és páratlan fizikával rendelkező, legkellemesebb "nézdahátam" klónja volt. Órákat szórakoztam azzal, hogy a megölt csávókat ledobáljam a csatornába, csak egy-egy bemerevedett testrészük mindig beleakadt a járdába, így püföltem, rugdostam, ráncigáltam naphosszat tehetetlen testüket, sírva (meg egyéb) a gyönyörtől. :) A második rész még kiforrottabb lett, ezt az eladási adatai is mutatják. Németországban ezt a játékot is betiltották. Játszanak ott egyáltalán valamivel az aknakeresőn és a Bikini Karate Babesen kívül? Na mindegy, ebből a szempontból örülhetünk, hogy nem ott élünk. :)

George Stobbart – Broken Sword 1-2-3.

Sokan megkedveltétek George Stobbartot a GAMER teljes játéka nyomán is, többen is írtatok, hogy leharapjátok a fülem, ha nem kerül be kedvenc arcaitok közé. A Broken Sword 1-2 kétségtelenül a kézzel rajzolt kalandok legjobbjai közé tartozik, úgyhogy semmi akadálya. A Revolution tulajdonképpen ezzel alapozta meg játékfejlesztői munkásságát. A harmadik résztől (Broken Sword : The Sleeping Dragon) kicsit ódzkodom az előzetes képek alapján, de remélem nem lesz vele semmilyen játékmeneti probléma, noha a trendnek megfelelően már 3D gyorsított lesz. Remélem sikerül becsempésznie Broáfnak pár képet róla, impresszívnek ígérkezik, annyi szent. Az animátorok ugyanazok, akik a nagysikerű Dragon's Lair és Space Ace játéktermi interaktív mesefilmeket csinálták a 80as évek végén, így nem csoda, hogy a 3 rész ennyire hasonlít rájuk. Honlapjukon nemrég egy nagyon forró hír fogadta a látogatókat. A Beneath a Steel Sky fedőnevű kalandjuk freeware lett, még az is lehet, hogy sikerül megfűznöm Lawmant, hogy passzírozza be nektek a CD-re, ha sikerül, ismét kaptok egy kalandjátékot, ami egetrengetően jó sztorival rendelkezik. Futurista kaland, én nagyon kedveltem, ha számít valamit. :)





Georgeról pár szóban elég annyi, hogy teljesen átlagos kaliforniai fiatalember, jogi dipolmával, aki Párizsban tölti szabadidejét, amikor csak teheti. Egy ilyen vakáció alkalmával keveredett az első kalandjába, (melyet le is nyomtatok serényen) összesodródva Nicole-al, bájos partnerével. A keresztes-lovagos sztori lassan indult be, mégis jó nemzetközi visszhangra lelt a játék. A második rész még sikeresebb lett, talán emiatt is készül a harmadik. Reméljük nem csupán anyagi megfontolásból teszik ezt a Revolutionnál és maradt bennük tartás és szeretet a kalandjátékok iránt. (Ha már a Lucasarts beintett csúnyán...)

Stobbart úr szinkronhangja Rolf Saxon színész mindkét megjelent részben, csak imádkozni tudunk, hogy a harmadikban részre is sikerül leszerződtetniük. A legismertebb filmszerepe talán a Mission Impossible (tudjátok, a Tom Cruise-os szupercsoport imitáció) CIA ügynöke volt. Pénzeszsákot neki is, akkor biztosan készséggel vállalja. A cikk leadásakor még nem jött válaszlevél a Revolutiontól ezügyben, de hamarosan tudni fogtok minden részletről a Broken Sword III megjelenésekor...

Zárszó. Ennyi fért a mostani csokorba, remélem, jól vagytok, és nincs gond a fehérjebeviteletekkel sem. Tessék felhalmozni a zsírtartalékokat, és legalább 5 kilót hízni a télre, olyan játékdömping lesz ebben az évben, amilyen még sohasem volt. Mi itt leszünk, tudni fogtok mindenről, amiről csak kell és lehet. Addig is élvezzétek az utolsó napsugarakat, cibáljátok a lányok haját, és persze igyatok sok málnaszörpöt. Csók mindenkinek! -=Flatline=-

FREEDOM FIGHTERS

Fejlesztő: Electronic Arts › **Kiadó:** IO - Interactive › **Web:** www.eagames.com

Mocsy nem tudom, honnan rendelkezik olyan látnoki képességekkel, melyek segítségével mindig kiszagolja, mikor érkezem védtelenül, ártatlanul, rózsaszín buborékban a szerkesztőségbe. Igyekszem anynyira random módon elkövetni bejárásomat, hogy még véletlenül se akaszthasson rám több oldalt, mint amennyi feltétlenül szükséges. Már messziről integet mindig ilyen esetben, kólával, pizzával kínálva (ami már hideg persze... :)), sőt, még a főnöki bőrfotelébe is beülhetek olyankor. Persze aggastyán vénám mindig megérzi ilyen helyzetben, hogy valami nagyon nem frankó, mégis mindig csak akkor eszmélek már fel, mikor a kezemben van egy CD, amelyről lapzárta után kell írnom gyorsan. Ily álnok módon csusszant a zakózsebembe a Freedom Fighters is, lássuk, megérte-e az a pár perc Mocsy-aura-deathmatch a fotelében... :)

BEVEZETÉS UTÁN, DE ELŐSZÓ ELŐTT. Szeretném kihasználni ezt a szent helyet arra, hogy 2 mondatban mélységes gyűlöletemet fejezzem ki a Safecast-védelemmel ellátott lemezek iránt. Tulajdonképpen én vagyok a hibás, és csak magamnak okoztam több óra felesleges szo... szórakozást, de akkor is fúj, jáj, nem szeressem, punktum! Ennyit a homlokcsontom fém asztallapba veregetéséről bűnhődés végett, lássuk a játékot.

A Freedom Fighters fejlesztői nem ismeretlenek a számotokra, hiszen majdnem biztosra veszem, hogy a Hitman sorozatról (amely még nem annyira sorozat, mert a harmadik része még mindig nem jelent meg) hallottatok. Az IO-Interactive fejősteheneiről van szó, nem véletlenül. A cég csillaga felemelkedőben van, jön a pénz, mint a nem várt gyerek, nemrég jelent meg az X-edik konzolra a Hitman 2 Japánban, amely köztudottan játékellenes piac, így nem várhatók bevételek onnan sem. :) Jelenleg a dán szoftvercég körülbelül 120 alkalmazottal dolgozik, mindenki mosolyog, issza az ingyen üdítőt munka alatt, cserébe termelnek is rendesen. Még Magyarországról is toboroztak programozókat a közelmúltban. A húsosfazekuk méretét az is jelzi, hogy a szerény 6 millió dollár feletti tiszta nyereségük (a kólaautomatás fiú kifizetése utáni összeg!) további 4-5 komolyabb önálló projekt finanszírozását engedi. Fincsi dolgokat főzhetnek majd a lányok, de most kanyarodjunk vissza a Freedom Fightershez.

A sztori nagyon rendhagyó, mégis egy középkategóriás Godzilla-típusú mozifilm szkriptjét üti csak meg. Alternatív történelemről van szó, mely a második világháborúban ágazott el a jelenkor eseményeitől.

1945 - A szovjetek ledobják az atombombát Berlinre, vége a háborúnak.

1953 - Nagy-Britannia kényszerből utolsó országként csatlakozik a kommunista nézetet valló országokhoz.

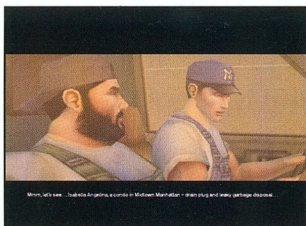
1961 - Atomrakéták telepítése Kubába szovjet részről.

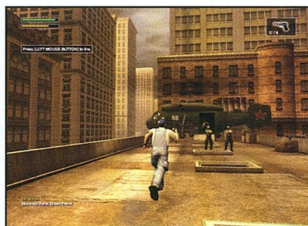
1976 - Guatemalába és Hondurasba szovjet katonai erők érkeznek "megfigyelés" céljából.

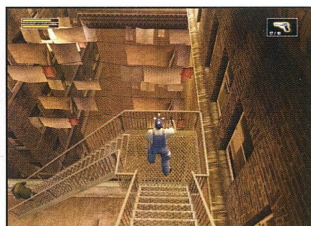
1996 - Mexikóban kommunista kormány került hatalomra.

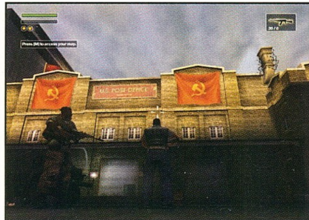
2001 - Sikertelen merénylet az USA elnöke ellen.

2003 tegnap - Több azonosítatlan repülő tárgy lepi el az USA partjának légterét. Az USA meteorológiai ballonnak titulálja őket a pánik elkerülése végett. Itt kapcsolódunk a történetbe, mikor a szovjetek még nem szállták meg New Yorkot, de ne aggódja-













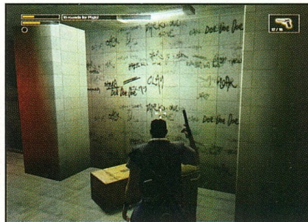
tok, ez az itt startoló intro 3 és feledik percében megváltozik, jönnek, mint az... oroszok.
Christopher Stone, 32 éves vízvezeték-szerelő. Átlagjövedelme lócitrom, van egy testvére, aki szintén szakmabeli. Átlagos poligonszámú arc, megfelelő bariton hang. Hogy miért írok le ilyen nevetséges dolgokat? Jaaa, jobb, ha felkészültök, hogy a főhős pontosan ezekkel a paraméterekkel rendelkezik. Ergo, egy teljesen átlagos amerikai polgár bőrébe bújhattok, aki a későbbiekben persze minden fegyvert csukott szemmel elsütő gyilkológéppé válik. De nem szaladok ennyire előre, lássuk, hogyan kezdődik a szovjet megszállás.
Drága öcsikénk már munkába menet pampog a furgonban, hogy mennyire elege van a munkából, és mennyire aggasztja az, hogy a szovjetek elfoglalták Dél-Afrikát. Hétfő reggeli első célállomásuk Isabella Angelina. (Nem az oroszoké, hanem a szerelőké. Pontosabban az övéké is, hiszen Isabella a ""Ne Higgyetek A Vöröseknek" mozgalom vezetője.) Az üres lakásba megérkezvén szerencsés véletlen folytán Christopher éppen a hálószobában keresi még a célszemély foltoznivaló csöveit, amíg öccsét szépen foglyul ejtik a benyomuló Tatarin tábornok (rossz fiú nagy bajusszal, tudjátok már, hogy megy ez) katonái. Ők is Isabella Angelinát keresték, csak sajnos éppen leugrott szolizni, valószínűleg szerencséjére. Innentől végig pörög a játék, nem viccelek. Amint a játékos vezérlést kap, máris nyeli a golyókat, mint jó örömlány a... öö... pénzt.

VEZÉRLÉS. Nézd-a-hátam stílus lévén, a rég bejáratott Tomb Raider-es billentyűzetkiosztást használják ezúttal is. Az egér érzékenységéből érdemes kicsit visszavenni, bár lehet, hogy csak nálam pördült meg hetvenszer, mikor hozzáértem cincogómhoz. Ez a játék sem más, mint a többi, ebben is lehet futni, csapdosni, harapni, rúgkapálni, zoomolni, gránáttal, molotov koktéllal dobálózni, távcsővel kukkolni, újratárazni, úszni, ugrálni, oldalazni, komótosan lépkedni és - nem utolsó sorban - lőni.
Hééé, nem kell máris kivenni a meghajtóból a CD-t, ha úgy érzed, nincs 17 ujjad. Tedd szépen vissza, jó hírem van a számodra. Ezt az egész káoszt 5 billentyűvel irányítod és az egereddel, nem kell megkérni a barátnődet, hogy készségesen nyomkodja a billentyűdet.
Az első pályán a tutorial mindent megmutat, noha már betekintést nyerhet a gémer abba, miről is fog szólni a játék. Khm, tehát kislányosan szólva: HENTELNI KELL, MINT A VADDISZNÓ, MERT BAROMI SOKAN JÖNNEK SZEMBE EGYFOLYTÁBAN!
Nem egyszer töltöttem vissza a játékállást még legkönnyebb fokozaton is, úgyhogy készüljetek fel Ti is kedvenc mondásom alkalmazására: "Ha nem sikerül sehogy, próbáld máshogy!"
Apropó, mentés! Mivel az egész játék alapötletét az adja, hogy a csatornarendszerekben, a városok alatt bujkáló ellenállók fel-felmerészkedve odacsapnak egy hatalmasat az éppen hatalmon lévő szovjeteknek, a mentés sem lehet egyszerűen megoldva. Így hát úgy döntöttek, hogy a poén és a nehezítés kedvéért csak meghatározott placcokon (pályánként kb. 2) eshet neki a player a szériatartozék csavarkulccsal a csatornafedélnek, mely kinyitása után már onnan kezdheti újra a pályát, vagy visszamehet a főhadiszállásra. A visszatérésnek azért van értelme, mert nagyon sokszor (főleg Isabella Angelina és az öcsike kiszabadítása után) már 2-3 egész nagy pályarész is összetartozik, és nem lesz mindegy, honnan hova viszitek át a robbanószert, ha épp robbantani kell. Természetesen azt sem szabad elfelejteni, hogy a pályák kivégzésének mindig van egy ajánlott sorrendje, így ne csodálkozzatok, ha miszlikbe aprítanak, mikor tápos helyre érkeztek még tojáshéjjal a heréi... feneketeken.

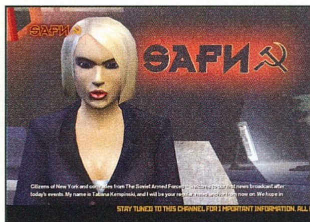
A KÜLDETÉSEK. Hosszú az út a megszeppent kiscsávó és a rettenthetetlen harcos között. Nagyjából 20 pályán kell átverekednetek magatokat, így a hosszú játékidő garantált. A játék eleve nehéz, ráadásul, ahogy haladtok előre a sztoriban, úgy lesz egyre durvább. Az elején még Isabella Angelina adja a küldetéseket, aztán a csavarok és a fúrmányok becsempészése után szépen megtörténik minden, ami megtörténhet egy forgatókönyv szerint működő játékban. Nem nagyon szeretnék részleteket elárulni, legyen elég annyi, hogy az átvezető animációk és a történet van annyira jó, hogy ébren tartsa a játékost. Minden sikeres küldetéscsokor után a kép beszürkül, és jön a végére már mosolyogva fogadott, jól ismert televíziós hírműsor adás, a szovjetek uralma alá vont New York-i média propagandája, élén Tatjana Kempinskivel, akinek a poszterére a megszálló katonák nap, mint nap rámosolyognak. Igen, Tatjana valóban jó darab, majd meglátjátok Ti is. Kár, hogy amikor a történet vége felé már a TV épületét kel ostromolni, őt nem lehet a megfelelő módon móresre tanítani az egyik hátsó szobában.
A fürdőkádban ültem éppen fájlalva már nagyon a kisujjamat, amikor egyszer csak belém hasított a gondolat. Hozzávetőleg 2 órája játszottam végig a Freedom Fighterst, mikor hirtelen elkezdtem mosolyogni, hogy de jó is volt Tatjana Kempinski hangja, full durva akcentussal, ahogy kell, szinte Nev Jorknak ejtette a várost, ahogy kedvenckém tette a Blöffben. De nem is ez a poén, hanem az, hogy annyira ismerős lett abban a pillanatban a hang, hogy nem ugorhatott más be, csakis Olga Gorlukovich (Vanessa Marshall) a Metal Gear Solid 2-ből. Tudjátok, a jellegzetes "I gessz jú dezörv a

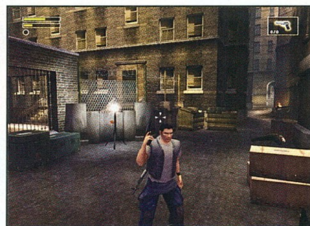












littől kredit... Nován hev ever dádzsd det sátofmájn!" mondata. Bimm, azonnal kiugrik kádból, bekapcsol gép, nem lecsöpögtet vízzel billentyűzet, és láss csodát, Vanessa Marshall úszik felfele előkelő helyen a stáblistában.

Egyszóval az átvezető animációkért is érdemes küzdeni. Tatjana mindig az aktuális propagandát nyomja, értelemszerűen Chris minél jobban tevékenykedik, mint Freedom Fighter, annál jelentéktelenebbé próbálja tenni a dolgot. Lesz minden a híradási között, ami csak elképzelhető (na látjátok, amire most gondoltok, az PONT nem lesz :)), nem fogtok unatkozni.

Hogy sikerül-e felébresztenie Chrisnek a nemzetet, visszaűzni az oroszokat haza, továbbá egy-két bónuszra szert tennie a veszteségei mellett, kiderül, ha nekiveselkedtek a monstre kalandnak.

FREEDOM FIGHTERS. Szerencsére nem kell egyedül lenyomni a tonnaszám érkező ellenfélhegyeket, így máris elérkeztünk a játék egyik legérdekesebb újításához, amely nem is annyira újítás, mint inkább segítség fícsör. Az IO-s arcok bevezették a karmát, mely minden sikeres küldetés, vagy ember megmentése után növekszik. Érdemes minél hamarabb a szintlépésig tornászni, tehát folyamatosan próbáljatok minden fő- és bónuszfeladatot megoldani, különben nincs tekintély, amellyel az esélyetek egyenes arányban csökken a későbbi pályákon, mert kevesebb embert cipelhettek magatokkal élő pajzsként.

Igen, jól olvastátok, csapattársaitok vannak, így máris kérdezhetnétek, hogy hol van akkor a Multiplayer menüpont? Sajnos PC-n nincs, csak konzolokon, de azt hiszem, nem is hiányzik annyira. A gépi karakterek nagyszerűen küzdenek, minden parancsnak engedelmeskednek, és csak nagyon ritkán tévednek el. Eleinte a karma csak két-három, később négy-öt, vagy több katonát "bír el", szinte egy kisebb háborút meg lehet vívni velük. 3-fajta irányító parancs létezik, a regroup/fall back (mindenki köréd/maradjatok le) a felderítés és a területvédés. Aki kicsit taktikusabb, nem fogja előre küldeni a biztos halálba az embereit, noha így könnyebb besurranni a golyózáporban a célobjektum felé, mégis amondó vagyok, hogy lépésről lépésre, megfontoltan haladjatok, ne áldozzatok embert. Próbáljátok életben tartani őket, mert ugyan nincs megkötve, hogy hányat ölethettek meg a küldetések alatt, az biztos, hogy ha hamar halnak a pályákon, nektek lesz nehezebb dolgotok az adott map végén egyedül.

Aki ügyes, megcsinálhatja a pályákat kevesebb henteléssel is, de ne Hitman-méretekben gondolkodjatok, a Freedom Fightersben majdnem mindig elkerülhetetlen a harc. Ha nem célotok a mellékfeladatok elvégzése, rohanhattok egyből a szovjet zászlóhoz, melyet MINDEN alkalommal le kell szedni, és fel kell tenni az amerikait, különben nincs vége a pályának. Általában az épületek homlokzatán vagy tetején találhatók, és csak kacskaringós úton közelíthetők meg; nem véletlenül, hisz ebben a játékban pont az a lényeg, hogy "bevedd" azokat az épületeket, melyek a meghódítandó városrészben vannak. Nagyot csaptam a homlokomra, mikor ez számomra is nyilvánvalóvá vált, miért kell folyton ezzel a zászlóval korbácsolni szegény amerikaiak tudatát? Nem is értem...

Zászlót le- és felkötni csak a főhős tud, a többiek legfeljebb fedezik addig, míg levonja és felhúzza.

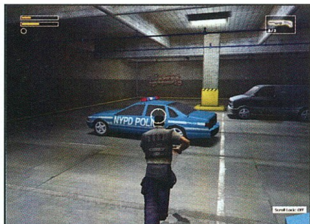
A csapattársak életereje igen nagy, és csak az ellenfelek képesek sebezni őket, no meg a felrobbanó autók és egyéb tárgyak. Ha mégis elfáradnának taktikus és odafigyelő vezényletetek ellenére, csak dobjátok meg egy egészségügyi csomaggal őket eléjük állva, máris talpra szökkennek, és folytatják a harcot. Ezt érdemes az elszórtan fellelhető nem csapattárs ellenállók sérültjeivel is megtenni, a karma ezzel növelhető a legkönnyebben, továbbá a program elhiteti a játékossal azt is, hogy valóban segít az embereken. :)

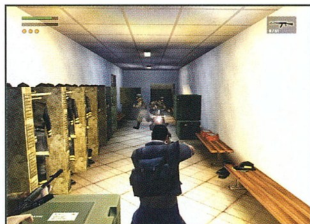
Az egészségügyi csomagok szinte fontosabbak a játékban, mint a fegyverek. Chris nagyon sokat, szám szerint 8 darabot tud magánál cipelni. Ami még fincsibb, az az, hogy a hatása azonnali, csak elő kell venni, és máris csordultig van a HP-kijelző. Persze, néha röpködtek a szép mondatok kedvenc szomszéd néním bánatára (megint), mikor a legnagyobb action közepette mindig a csavarkulcsra váltott a medi-kit helyett. Bindeljétek le egy külön gombra, akkor nem fogtok annyit szívni, mint én.

Az AI átlagon felüli. Ellenfeleink elbújnak, körbevesznek, settenkednek, sőt, legalább visszalőnek, miközben fedezéket keresnek, ha a távolból tüzet nyitnak rájuk. Félnek a gránáttól, ha kell, átmásznak egy barikádon is, nehogy alattuk robbanjon. Hatásos.

GRAFIKA, HANGOK. Mivel már említettem, hogy a cucc konzolokra is megjelent, sejthetitek, szép, gyors, ugyanakkor lehetne jobb is. Sajnos a PC előnyeit most sem használták ki igazán, nem találni olyan nagyfelbontású textúrákat, melyek mondjuk a Hitman 2-ben feszítettek. Nem is várható el tulajdonképpen, hiszen a fejlesztőknek nem olyan kis területeket kellett itt lemodellezniük, mint a Hitman esetében. Rengeteg helyszínt sikerült még így is, 1 CD-nyi adattartalom mellett élvezetessé és látványossá tenniük. Egy-egy utcai beállításnál (melyről remélhetőleg Broáf bébi bedob pár zaftos képet) majdnem olyan érzésem volt, mintha Source-













motoros (Half Life 2) screenshotot néznék. Mielőtt nagyon hozzám vágnátok a malacperselyeteket, olvassátok újra, és látjátok majd, hogy csak "majdnem". Persze, a talaj elmosottabb, nincsenek komolyabb shaderek, és a karakterek poligonszáma is kisebb, de azt hiszem, szeptember végén, a lehető legjobb megjelenési időpontban ez megfelelő, míg a nagyágyúk meg nem érkeznek végre. Sőt, mire olvassátok, kiderül, hogy a Valve tartotta-e a szeptember végi HL2 dátumot. (Lily szerint nem fogják :))

Az engine nemcsak dekoratív, meglehetősen erős is. Volt szituáció (főleg a végén), mikor 15-18 szovjet mozgott egyszerre a látószögben, továbbá a főhős és társai. Mindezt 1280x1024-ben, maximális AA és AF beállítások mellett, semelyik gépnek nem kis teljesítmény lematekoznia. Biztos vagyok benne, hogy a játék sokkal gyengébb gépeken is remekül fut majd.

Sajnos a Freedom Fighters sem kivétel a rossz poligonillesztéses játékok kavalkádjában, itt is számtalan esetben belelógnak egymásba a karakterek. Ellenben az ellenfelek rongybaba fizikája kicsi, de meglepő újításokat csempészett a játékba. (Értsd: hordóra megfelelően zuhanó, korláton áteső, gránáttól íves röppályán elrepülő szovjetek.)

Hangok terén nem ennyire jó a helyzet, noha panaszra sem lehet okom. A hó ropog, a fegyverek pukkannak, az oroszok üvöltenek, mégis a legjobban a több környezeti hang hiányzott. Hihetetlen feelinget adott, mikor az utca közepén óvatosan előrenyomulva egyszer csak a távolból egy MIG hangja suhant át a csapat felett. Percekig az eget kémleltem, hogy merről érkezik majd az áldás. A szinkronhangok jók, nem hiába tapsikoltam Vanessa Marshall jelenléte miatt. Csak el ne felejtsek levelet írni neki, hogy ismét gratuláljak (remélem, a nevetekben is) nagyszerű alakításához.

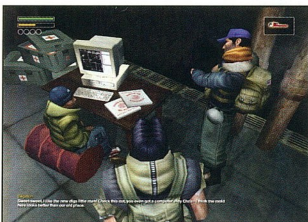
FEELING. A legmegkapóbb az egész játékban, miután sikerült átszellemülni a szétrombolt New York futurisztikus látványába, az az, hogy az érzés maradéktalanul átjön, miszerint nem vagyunk egyedül. Több helyen látni szovjeteket, akiket partizánok módjára lőnek beásott harcosok, az emeleti ablakokból orvlövészek tizedelik mind az amerikai, mind az orosz erőket, beállítottságtól függően. Komolyan mondom, mint egy háborús film. Az utolsó pályák egyike még a Medal of Honor partraszállásos pályáját is ütötte nálam hangulatban, mikor 40 emberrel együtt nyomultam be egy erődítménybe.

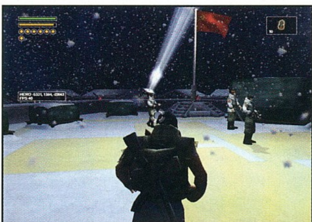
Az utcák füstölnek, számos helyen rögtönzött hadállások, telepíthető bunkerek és egyéb játékszerek jelzik, hogy az oroszok komolyan gondolják az amerikai nép megmentését a kommunizmus tálcán nyújtásával. Éjszaka, nappal, esőben, hóban, viharban, épületben, moziban, tűzoltóságon, rendőrségen: a játékos mindenhol megfordul a történet folyamán, nem kell félni a monotonitástól!

ÖSSZEGZÉS. Nem gondoltam volna, hogy egy szoros határidős játékkal ilyen jól fogok szórakozni. Először még csak az érdekelt, hogy minél gyorsabban túl legyek rajta, aztán egyre több pofont kaptam sietségem miatt. Szánjátok rá az időt, ha komolyan érdekel titeket a játék, nem az esztelen, előre rohanós öldöklésben van a kulcs, hanem valóban a taktikus, gyenge pontokon behatoló stratégiában! Embereitek vezérlése gyors és dinamikus, az engine meg van annyira erős, hogy olyan környezetet varázsoljon az egész alá, mely hosszú időre lekötheti a játékosokat. Becslésem szerint körülbelül 12 óra alatt végigjátszható, de akkor az már vérprofi. Nem egy Max Payne 2, nem is egy Hitman, próbáljátok a kettő között elképzelni valahol. Egy személyben megvan a pörgős, dinamikus harc és a lopakodós besurranás, így a Freedom Fighters mindkét játékostábort elérheti. Végig az az érzésem volt, hogy kellemes, szórakoztató mozifilmre váltottam jegyet, mely csak alkalmanként kezdett unalmassá válni. A pályatervezés nem rossz, nincs ide-oda rohangálás feleslegesen, így nyugodtan aludhattak a pályadizájnerek is, nem csuklottak erőtelјesen.

Nem nagyon találni negatívumot a kissé hézagos sztori, a jövő színvonalának nem megfelelő grafika és a modellek picit túlhevült motion capture animációján kívül.

Bátran ajánlom bárkinek, azt hiszem, az EA nagyon ráérzett, mire lehet szükség még az év végi játéközön előtt. Azt hiszem, a Freedom Fighters sikeres lesz, nemcsak a megjelenési időpontja, hanem a megkapó játékmenet miatt is. -=FLATLINE=-





> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	21/25
zene/hang	11/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO jó pályatervezés > élvezetes játékmenet

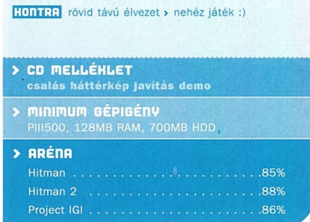
KONTRA rövid távú élvezet > nehéz játék :)

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Hitman	85%
Hitman 2	88%
Project IGI	86%



STAR WARS JEDI KNIGHT®: JEDI ACADEMY™

Fejlesztő: Raven/LucasArts **Kiadó:** Activision **Web:** www.lucasarts.com

A patinás hírű LucasArts szép lassan kezd kikecmeregni a 2000-es kátyúból. Érdekes módon, amióta nem erőltetik az I-II. részre épülő PC-s játékaikat, és hajlandók voltak belátni, hogy egy játékmotort egyszerűbb megvenni, mint az alapjaitól felépíteni, azóta a játékaik sorra az eladási listák éléről indulnak, és még hetek múltán is ott tanyáznak. Sikereik közül kiemelkedik a tavaly tavasszal megjelent Jedi Outcast, mely ugyan a kicsit elavult Quake 3 motort használta, de ettől függetlenül valami elképesztően hangulatos játék lett, olyan, amelyet még évek múlva is elővesszük, és elismerően bólintunk annak végigjátszása után. Közel másfél év kellett a folytatás elkészítéséhez, mely meglepetésünkre nem küldetéslemez, hanem egy teljesen önálló termék formájában jelent meg.

'RÉGES, RÉGEN EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...' 10 év telt el az endori győzelem óta. Luke Skywalker és Kyle Katarn a Yavin 4-en lévő hatalmas Massassi templomban képzi ki az új generációs Jedi lovagokat. A Galaxis minden pontjáról érkeznek tanítványok, de Jaden Korr az egyetlen közülük, aki önállóan képes volt elkészíteni saját fénykardját. Megérkezésével egy időben különös események történtek az akadémián. Valaki behatolt Luke szobájába, és feltörte a számítógépét. Ezzel olyan események vették kezdetüket, melyek akár az egész Univerzum sorsát megváltoztathatják. A feketepiacon felbukkant egy ősi Sith ereklye, mely állítólag képes elszívni, illetve magában tárolni az Erőt. Hamarosan az is kiderült, hogy a sorozatos Erő-elszívásoknak egyetlen célja van csupán, feléleszteni egy több ezer éves Sith nagyurat, aki átveheti az uralmat a Galaxis felett.

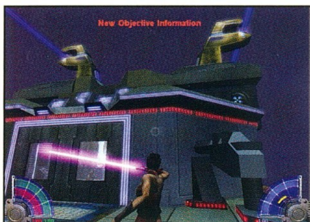
A sorozat előző részeitől eltérően ezúttal nem Kyle Katarn a főszereplő, az új epizódban neki csak másodhegedűs szerepkör jutott. Kyle az Outcast végére igencsak megerősödött, így találni kellett egy új hőst, aki elölről kezdhet mindent. Így született meg Jaden Korr, akinek a faját, nemét és kinézetét a karaktergenerálás során határozhatjuk meg. Persze senki se gondoljon olyan szintű generálásra, mint a Star Wars Galaxies esetében, ezúttal a lehetőségeink meglehetősen korlátozottak. Öt faj közül választhatunk (ember, zebrak, twi'lek, rodian, kel dor), megadhatjuk a fej, a törzs és a láb formáját, sőt a twi'lek lány esetében még a bőr színét is megváltoztathatjuk. Ezután következik a fénykard kiválasztása, itt a markolatot és a sugár színét határozhatjuk meg. Kezdetben még csak a hagyományos fénykard forgatása engedélyezett, de bizonyos szint elérése után választás elé kerülünk. A fénykard helyett választhatunk ikerkardokat, melyeket egyszerre forgatunk a csatákban, de amennyiben úgy tartja kedvünk, specializálódhatunk Darth Maul duplapengés fénykardjára is. Természetesen lehetőségünk lesz megmaradni a hagyományos, egypengés lézerkardnál is, ekkor a harci stílusaink (fast, medium, strong) között válogathatunk szabadon.

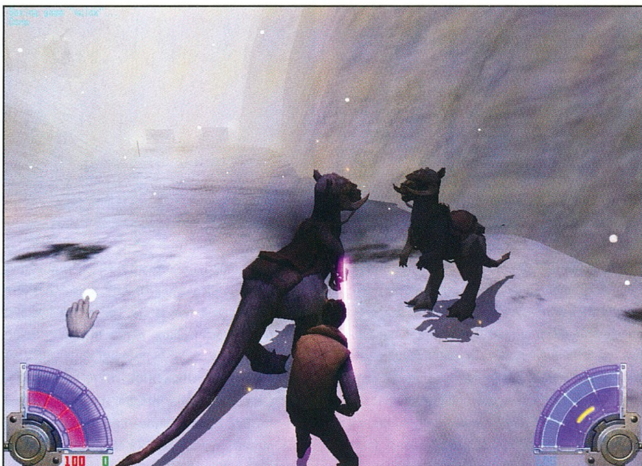


A Jedi Academy egyik nagy újítása az, hogy a küldetések kiválasztásában bizonyos fokú szabadságot ad a játékosnak. Zöldfülű Jediként különböző feladatokat kell végrehajtanunk galaxisszerte. Szintenként öt küldetést kapunk, ezeket tetszőleges sorrendben hajthatjuk végre. Négy teljesítése után választhatunk, vagy visszatérünk az Akadémiára, és teljesítjük a szintlépéshez szükséges nagy küldetést, vagy maradunk még, és lenyomjuk az ötödik missziót is. Érdemes minél több feladatot végrehajtani, mivel a sikeresen végrehajtott küldetések után fejleszthetjük az Erővel kapcsolatos képességeinket, illetve trükkjeinket (összesen 14 pontot szedhetünk így össze).

'AZ ERŐ VAN EZZEL'. A Jedi Knight sorozatot igazából az Erő és a fénykard használata emelte ki a tucat FPS-ek ingoványából. Az Outcastban megszokott rendszer módosult kissé, új „varázslatok" lettek bevezetve az Erő jó, illetve sötét oldalán (az „új" trükkök nagy részével már találkozhattunk az Outcast többjátékos részében). A kiképzés után alapszinten elsajátítjuk a nyolc semleges Erőalkalmazást (futás, ugrás, fénykard védelem, fénykard



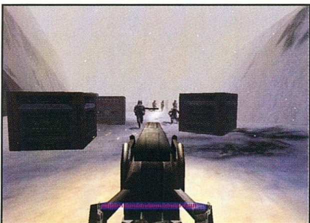




támadás, fénykard dobás, húzás, lökés, érzékelés), ezek szintlépéskor automatikusan fejlődnek. Szabad kezet kaptunk viszont az Erő jó, illetve rossz oldalával kapcsolatos trükkök esetében. A tanuló-küldetések teljesítéséért kapott pontok felhasználásával kedvünk szerint növelhetjük az általunk favorizált trükk erejét. Tegyük fel, hogy jó Jedihez illően rámegyünk a gyógyításra. Egyes szinten még meg kell állnunk, és csak hosszas meditáció után gyógyulnak be a sebeink. Hármas (maximális) szinten viszont menet közben, és ráadásul villámgyorsan eltűnnek a sérülések. A gyógyításon kívül még három képesség áll az Erő jó oldalán. Az „absorb" mágia hatása alatt az ellenünk használt Erő semmit sem ér, nagyfokú védettséget élvezünk. Magasabb szinten még a saját Erőpontjaink visszaszerzése is felgyorsul. A „protection" olyan védettséget jelent, mely rövid időre ellenállóvá teszi a Jedit a hagyományos fegyverekkel szemben (robbanóanyagok, sugárnyalábok, savas eső stb.). Hátra van még a jó öreg mind trick, ezzel az ellenséges katonák hozzánk való viszonyát változtathatjuk meg (az Outcasttól eltérően ezúttal nem kellett egyetlen küldetésben sem bevetni). Sokkal izgalmasabb a sötét Jedik arzenálja, bár ebben is találkozunk néhány ismerős trükkel. A „lightningot és a force gripet" gondolom, nem kell bemutatni, aki látta az eredeti trilógiát, az tudja, miről beszélek. A force grip sokak véleménye szerint az Academy legálisan használható csalása lett, mivel még a legkeményebb ellenfél (sötét jedi) is néhány másodperc alatt elintézhető vele. Nincs más dolgunk, mint elcsalni az ellenfelet egy szimpatikus szakadék mellé, elkapni a fickó nyakát, majd a szakadék felett elengedni. Újdonság a sötét oldalon az életerő-elszívás, ennek segítségével a harmadik szinten még túl is tölthetjük az életerőnket (125). A sötét oldal legerősebb trükkje a rage: ilyenkor rövid időre szinte sebezhetetlenné válunk, keményebben támadunk, de az életerőnk folyamatosan csökken a használat idején.

'EZZEL AZ ÓCSKAVASSAL REPÜLT IDÁIG? MAGA BÁTRABB, MINT GONDOLTAM.' Igaz ugyan, hogy a fenti idézettel Leia hercegnő illette az Ezeréves Sólymot, de ugyanúgy igaz ez a játék grafikáját biztosító Quake 3 grafikus motorra is. Bizony, eljárt már felette az idő, szépsége alaposan megkopott az elmúlt négy évben. Ennek ellenére a Raven mindent elkövetett annak érdekében, hogy az utolsó cseppet is kifacsarja az engine-ből. Bizonyos karaktermodellek nagyon el lettek találva. Külön kiemelném a rancort és a snowtroopereket, itt a grafikusok nagyot domborítottak. Sok gond volt viszont a karakterek animációival, e téren azért elkelt volna némi fejlesztés. Sok szereplő szinte csúszott a földön, néhányan valami egészen természetellenes mozgást produkáltak. Érdekes módon viszont a fénykardpárbaj során előhozott mozgáskombinációk nem tartoznak ebbe a kategóriába, ott nagyon szépen lemodellezték a szereplők mozgását. Az átvezető animációk legnagyobb része saját motorral készült, a szereplőkről készült közeli képek kevés kivételtől eltekintve egészen profin lettek kivitelezve. Szegény Luke Skywalker az egyetlen kivétel, őt valahogy nem sikerült áttenni digitális formába. A saját motor mellett szerepet kapott még néhány igen gyenge minőségű, előre renderelt animáció is, ezeket nyugodtan kihagyhatták volna, egyáltalán nem illeszkedtek a többi részhez.

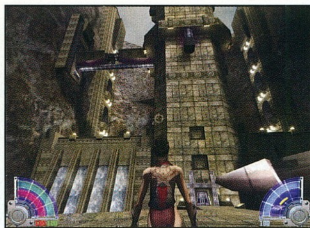
'A HARC SENKIT SEM TESZ NAGGYÁ.' Az Academy egyik legjobban kivitelezett része vitathatatlanul a harcrendszer lett. A fénykardpárbajok még hosszú idő után is élvezetesek, soha nem lehetünk biztosak a győzelemben. Első nekifutásra a játékos még csak ész nélkül nyomogatja az egérgombokat remélve, hogy betalál a vágása. Néhány nap játék









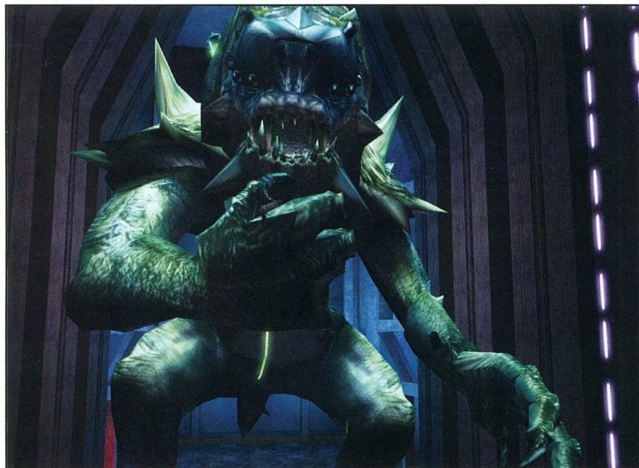




után azonban rájövünk az apró trükkökre, cselekre, szép lassan megtanuljuk, mikor, milyen mozdulatot érdemes bevetnünk. A mozgások között számos különleges támadási formát is elsajátíthatunk, ezeket bevetve azonnal végezhetünk ellenfeleinkkel. Kedvenc kivégzésem az, amikor a földre került rosszfiúkat egyetlen határozott mozdulattal a földhöz szegezem a fénykardokkal. Minden fénykardtípusnak megvannak a maga különleges támadási formái, érdemes ezeket áttanulmányozni, használatuk nélkül a program sivárabb. Külön ki kell emelnem a főgonoszok ellen vívott csatákat. Érdekes módon ezeknek mindig sokkal több életerejük van, és nagyon úgy tűnt, hogy korlátlan hozzáférésük volt az Erőhöz is. Ezt a kis „csalást" nyugodtan megbocsáthatjuk, a négyféle nehézségi szint és a csata közbeni mentési lehetőség így is a mi oldalunkra billenti a mérleg nyelvét. A történet vége felé választás elé állítanak minket, el kell döntenünk, hogy a jó vagy a sötét oldalon haladunk tovább. Amennyiben a sötét oldalt választjuk, úgy az eddigi szövetségeseink (jó Jedik) is ellenünk fordulnak, és az utolsó pályán egyedül kell szembeszállnunk mindkét frakcióval. Nem ritka az olyan helyzet, amikor hat-nyolc fénykardot forgató harcos küzd egymással. A sötét oldal befejezésekor magával Kyle Katarnnal kell megküzdenünk, aki még harc közben is arra kér, hogy térjünk vissza a jó oldalra (egy frászt). Amikor csak teheti, kikapcsolja a fénykardját, és annak nyelével próbál jobb belátásra bírni, persze hiába.

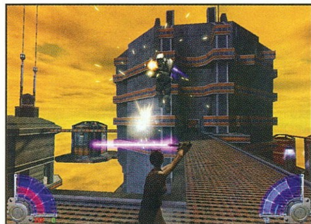
'NEM IS ROSSZ, NAGYOKOS, NEM IS ROSSZ'.

Minden épeszű designer meghagyta volna a teljes Outcastot úgy, ahogy volt, de az Academy készítői úgy döntöttek, végrehajtanak néhány újítást, melylyel tovább öregbíthetik a hírnevüket. Rengeteg olyan apróság bekerült a játékba, melyet igazán csak a Star Wars világ rajongói vesznek észre, illetve értékelnek. Nekem nagyon bejött az a küldetés, amelyikben Darth Vader egykori erődjében kell harcolnunk a sötét Jedikkel. Az egyik hangárban a hagyományos TIE vadászok mellett ott volt egy félig kész TIE Advanced is (ilyennel repült Vader a yavini csatában). Aztán ott volt a trónterem, ahol meg kell küzdenünk Rosh-sal, a sötét oldalra áttért Jedivel. A háttérben ott pihent Vader meditációs kamrája, melyet a Birodalom visszavágban láthattunk először. Különösen tetszett a küldetések változatossága, rengeteg bolygót meglátogathatunk, köztük olyan ismerteket, mint a Tatooine vagy a Hoth. Két új „járművet" is kipróbálhatunk, a Hoth-on végre meglovagolhatjuk a tauntaunokat (ezekkel a hüllőszerű lényekkel még a rohamosztagosokat is eltiporhatjuk), sőt lesz olyan küldetés, amelyikben végig az endori fenyvesben használt siklókon kell menekülnünk a rosszfiúk elől. A Hoth-on régi ismerősünk, a wampa jéglény is feltűnik, persze a találkozásból ő kerül ki vesztesen, egyszer csak megtanulják, hogy nem szabad kikezdeni olyan emberrel, akinek fénykard csüng az oldalán. Aztán ott volt a vonatos küldetés, amikor egy száguldó szerelvény tetején kellett megállítanunk a terroristákat. A fénykardra hulló esőcseppek sisteregve párologtak el, mi meg a kezünkkel védtük az arcunkat a süvítő széllel szemben. Egy későbbi küldetésben ellenfélként feltűnnek a noghrik is, Darth Vader bérgyilkosai (róluk a Timothy Zahn regényekből tudhatunk meg többet). Kicsit javult az Academy mesterséges intelligenciája is, bár még mindig nem éri el a Halo színvonalát. Végre valahára a fegyver nélkül maradt rohamosztagosok észreveszik a földön fekvő sugárvetőket, nem derogál nekik lehajolni, és azzal támadni tovább. Nagyon jó ötletnek tartottam a párban támadó sötét Jediket is. Ilyenkor az egyik rosszfiú eltereli a figyelmünket a trükkjeivel (fojtogat, villámokat szór, hanyatt lök...), míg a fénykarddal felszerelt másik szépen mögénk somfordál, és miszlikbe vág.

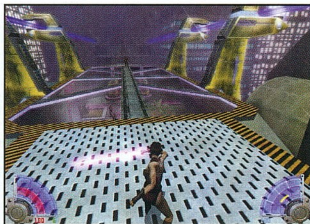










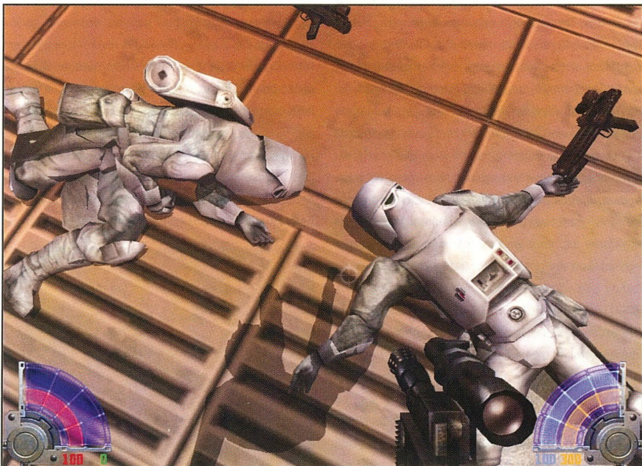


'AGGASZTÓ ZAVART ÉSZLELTEM AZ ERŐBEN.' Mint minden játéknak, a Jedi Academynek is vannak hibái. Nagyon sajnáltam, hogy a felvehető-használható tárgyak teljesen eltűntek. Az Outcastnak adott valamiféle kalandjáték hangulatot az, hogy volt látcsövünk, éjjellátó készülékünk, felvehettünk később használatos, gyógyító bacta tartályokat és elemeket. Sajnos ezek teljesen eltűntek az Academyből, kár értük. Nincs túl nagy újdonság a fegyverek terén sem. A harci eszközök nagy része egy az egyben átjött az Outcastból, mindössze két új lőfegyver került be (sugárvető és railgun). Minden küldetés elején magunkhoz vehetünk kettőt az addig összegyűjtött fegyverarzenálból, sőt még robbanóanyaggal (hődetonátor, akna...) is felszerelkezhetünk.

Új ellenfelek terén sem nagyon kényeztettek el minket, bár akadt egy-két igen jó ötlet (Boba Fett, wampa, rancor...). A mutáns, savat köpő, falakat áttörő rancort viszont túlzásnak tartottam, itt a designerek fantáziája nagyon elszaladt. Sokan szidták az Outcastot a nehézsége miatt, de szerintem pont emiatt emelkedett ki a tucatjátékok közül. A fejlesztők azonban másként gondolták, minimálisra korlátozták azokat a helyeket, ahol gondolkodni kell, inkább az akciórészekre koncentráltak. Kicsit másodlagosnak éreztem az erőhasználatot is, egyáltalán nem befolyásolta a játékmenetet az, hogy milyen trükköket vetek be harc közben. Vitathatatlan, hogy a sötét oldal sokkal izgalmasabb, de ettől még lehetünk jók. Luke és Katarn ugyan figyelmeztet a sötét oldal veszélyeire szintlépéskor, de ez semmiben sem befolyásolja a játékmenetet. Gondok voltak a sebességgel is, a játék bizonyos helyeken egészen durván beszaggatott. Ez főként a nagyobb termekre és a nyílt terepre volt igaz, de ettől függetlenül zavaró volt. Mondjuk az is igaz, hogy ezt csak akkor tapasztaltam, amikor teljes részletesség és 1024*768-as felbontás mellett bekapcsoltam a négyszeres élsimítást (az Outcastban nem láttam hasonló lassulást).

'A SORSOD NEM KERÜLHETED EL' Ez a játék bizony folytatást követel, méghozzá nagyon hangosan. Lucasék rátaláltak a helyes útra, és remélhetőleg nem térnek le onnan. A küldetéslemezben ezek után nem vagyok biztos, lehet, hogy egészen új történetet hoznak be ismét. Remélem, hogy most már tényleg ez volt az utolsó Star Wars FPS ezzel a motorral, a Doom 3, a S.T.A.L.K.E.R. és a Half-Life 2 mellett esélye sem lenne (legalábbis grafikailag). Kíváncsi vagyok, hogy a LucasArts hűséges marad-e az id-s motorokhoz, még belegondolni is félelmetes, milyen Star Wars játékot tudnának kihozni a Doom 3-as motorral. Csak halkan jegyzem meg, hogy az egyjátékos üzemmódra kihegyezett Quake 4-et is a Raven fejleszti szép lassan, így gondolom, az új motorra való átállás nem fog gondot okozni.

A hibák ellenére az Academy igen élvezetes, jó játék, bár véleményem szerint lemaradt az Outcast mögött. Star Wars és FPS rajongók azonban nem hagyhatják ki, garantáltan nem fognak csalódni. Most már csak az a kérdés, hogy Lucasék mikor szándékoznak visszatérni az űrszimulátorok világába (X-Wing, TIE Fighter). Larry Holland (Totally games) ugyan már dolgozik a Secret Weapons over Normandyn, de az E3-on látottak egyáltalán nem győztek meg. Sőt. Lehet, hogy itt is szükség lesz egy óriási buktára, hogy a LucasArts végre észhez térjen? ■ **Mocsy**



> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO fénykardpárbajok > John Williams zene > az Erő sötét oldala

KONTRA elavult Quake 3-as motor > nem éri el az Outcast összetettségét > húzós gépigény

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII450, 128MB RAM, 800MB HDD

> ARÉNA

Star Trek: Elite Forces II:	85%
Jedi Outcast	93%
Medal of Honor Allied Assault	92%



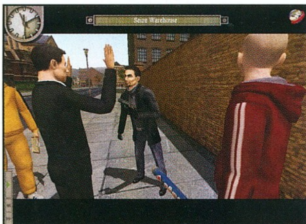


REPUBLIC
THE REVOLUTION

Fejlesztő: Elixir Studios **Kiadó:** EIDOS Interactive **Web:** www.republictherevolution.com

A Republic nem mindennapi játék, mely állítás több tekintetben is igaz. Először is az Elixir Studiost szinte többen ismerik arról, hogy már hosszú-hosszú évek óta görgetik maguk előtt a projektet, másodsorban a srácok (akik az egyik legbizarrabb és legérdekesebb mixét alkotják a játékfejlesztésnek) pedig olyan látványvilágot és összetettséget ígértek, melyet a józanabb kritikusok óvatosan, félmosollyal fogadtak világszerte. Hiába, valóban nehéz elhinni, hogy egy még sohasem látott mélységű és részletességű "politikai-stratégiai-szimulátort" alkossanak. Most itt van, szagoljunk bele, mennyi lett igaz a dologból...

SZÁRAZ DOLGOK ÉS HÁTTÉRMESE. Nem annyi, mint kellene... Sajnos. Tény, hogy a Totality 3D motorjuk grandiózus méreteket kezel. Tény, hogy több száz ember rohangál napi teendőit és ügyes-bajos dolgait intézve a 3 pályát számláló játék által megtestesített virtuális utcákon. Tény, hogy a zene és a számtalan politikai lehetőség, mellyel belefejeltethetjük más nézeteket valló ellenfeleinket a mézesköcsögöcske aljára fantasztikus. De ez nem hiszem, hogy feljogosítana arra, hogy felértékeljek egy játékot, mikor sajnos sok bosszantó hiányossága van, hogy jól álcázott linearitásáról már ne is beszéljek.

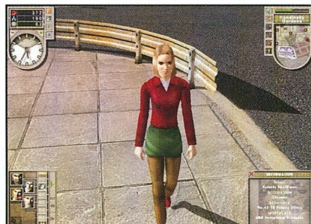


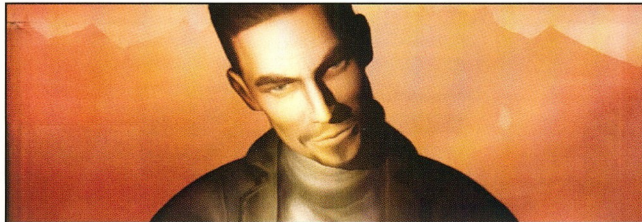
A történet szerint Novistranában, amely természetesen fantázia szülötte ország (Szovjet alapokon), megszűnik létezni a demokrácia, mikor egy katonai befolyással rendelkező hataloméhes főmufti (Karasov "elvtárs") úgy dönt, hogy örök életére elnöknek kiáltatja ki magát. Mivel rendelkezik a megfelelő eszközökkel, nincs nehéz dolga, szépen befenyíti a népet, bevezeti a diktatúrát, és a lehető legdurvább módszerekkel herdálja országának szenvedő adófizetői által termelt pénzét. Gonosz a bácsi, ez jól látszik már a bajuszán is. Az intro szépen bemutatja, hogy a főhős milyen indulatoktól és igazságérzettől vezérelve dönt úgy, hogy ellenszegül, és egykettőre igyekszik megdönteni Karasov hatalmát.

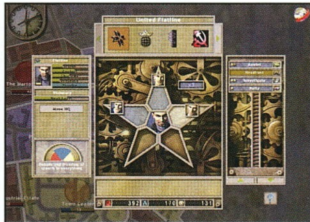
Már a főmenü és a karaktergenerálás alatt befészkeli magát a játékos fülébe a dallamos, fájdalmas, "tipikusan" oroszos hegedűjáték, mely a Republic zenéjének fő motívumát adja. Nem szabad nem megemlíteni a zeneszerzőpáros rutinja miatt kialakult mesteri hangulatteremtő erejét sem, hiszen már számos játékban bizonyították azt, amit játékosként én is nap, mint nap megélek: a zene fontos, mint kislánynak az aszpirin...

KÉSZÍTSÜNK FŐHŐS AGYAT. A cikk e menüpontja nem azt takarja, hogy csak és kizárólag enciklopédikus tapasztalattal és orvosi diplomával lehetne nekivágni a játéknak, sokkal inkább azt, hogy az első olyan ponthoz érkeztünk, ahol már a cselekedeteknek súlya van, és ez nem más, mint a karaktergenerálás. Itt állítható be a 10 megválaszolandó kérdés révén az, hogy a játék alapvető 3 irányvonala közül az üstben épp fortyogó, félkész forradalmár melyikbe fog tartozni. A válaszoktól függően a főhős vagy piros (nyers erő), vagy kék (befolyás), vagy sárga (pénz) orientációjú felfogást vall majd leginkább szívéhez közelállónak. Ez nyilvánvalóan sok mindent befolyásol a politikában, hiszen pénzzel erőt lehet venni, befolyással szabályozni lehet az erőt, míg mind felhasználhatók egymás ellen is külön-külön. Az egyensúly jó, mégis úgy érzem, a legkönnyebben a kék szférába tartozván értem el maradandóbb sikereket. Ugyanitt kell beállítani a nehézségi fokozatot is, melyet egész nyugodtan felpöckölhettek HARD-ra, persze ezt csak azok tegyék, akik már rászántak körülbelül 10 órát a játékra, mivel nekem úgy tűnt, akkor érdemes újra kezdeni a nagyobb és gyorsabb sikerek érdekében. Már csak az ellenálló szervezetünk logója és nevének beírása van hátra, máris jöhet a következő lépcső, a nagytérkép megismerése.

NEMZETKÖZI ARC (INTERFÉSZ). Gyakorlatilag az egész játékot innen fogjátok figyelemmel kísérni, így jobb, ha nem szörnyülködtök, hogy milyen otrombán is néz ki elsőre. Bevallom, én is idegenkedtem a kissé puritán, ámde annál hasznosabb térképtől. Az aktuális pálya (város) alaprajza ugyanazt a három ideológiát foglalja magában, amiről már szó volt a karaktergenerálás során. Mindegyik kerületnek olyan a színe,









amilyen felfogású lakókat tartalmaz többségében. Nyilván nem érdemes szabadságorientált posztereket és függetlenséget ígérő kampányokat nyomatni azokban a kerületekben, ahol csak a tiszta kapitalista népek laknak. Úgy lepattan majd róluk a marketingágyú lövedéke, hogy öröm nézni. A lóvé persze meg már régen az ablakban csücsül, úgyhogy pontosan meg kell fontolni minden lépést, ha sikeresek szeretnétek lenni a Republicban. Bal fent található az óra, mely az idő gyorsítására szakosodott (érdekes módon néha rángatni kell az egeret, hogy észrevegye, már szeretnénk, ha sietne...). Ugyanitt látható a rendelkezésre álló erőforrások listája. Minden kiadott parancs, felbérelt ember, elhasznált papírlap, kiürült festékszórós doboz, kibérelt főhadiszállás, felgyújtott épület, megölt képviselő erős hatással van a naponta gyarapodó pénztárcánkra, úgyhogy csak óvatosan a költekezéssel. Balra lent vannak feltüntetve a saját arcképünk mellett beszervezett segédeink, kik nélkül semmire sem mennénk. Mivel nagyon erős RPG-jellegű karakterfejlődés van a játékban, érdemes minél tovább alkalmazni a beosztottakat, noha nagyon sokszor előfordul majd, hogy a maximálisan használható karakterszám (6 darab a főhőssel együtt, ami a kezdeti pályákon még csak 3-4) kevés ahhoz, hogy minden területen legyenek szakképzett embereink. Nehéz összeegyeztetni az ideológiákat, sőt, több karakter annyira ellenségessé válhat egy másik nekünk dolgozó számára, hogy elhagy minket, amivel súlyos veszteséget okozhat precíz terveinkben. Természetesen erre is van megoldás, hiszen a játék legizgalmasabb részét az adja, hogy valóban élhetünk a hatalom erejével, például adományozhatunk ajándékokat elhúzva ezzel a mézesmadzagot szegény beosztottjaink orra előtt, gyakorlatilag egy életre megvásárolva a lelküket. :)

Szintén a karakterekhez kapcsolódik az elvégezhető feladataik kiosztása, ami kulcsfontosságú a terjeszkedésben és abban, hogy komoly borsot törjünk a konkurens politikai mozgalmak orra alá, majd később maga Karasov bátyó életét nehezítsük meg. Bánjunk rendesen az emberekkel, és ne habozzunk utánanézni az újonnan érkezőknek, hátha csak beépülő kémek.

Jobbra fent a mini térkép látható, a többi részt a menüpontok által kinyíló, dinamikusan átméreteződő ablakok foglalják el, és persze a nagy térkép. Itt minden karakter portréja fel vagyon tüntetve jelezve, mit csinálnak éppen. A legfontosabb mégis a kerületekben megszerzett információk mérete és az, hogy a tortadiagram mekkora részben hízik a javunkra jelenlétünk és ügyködéseink során. A történetszál segít abban, hogy ne kavarodjunk el a tevékenységekben, és hogy a játék ne váljon unalmas időátpörgetéssé. A program mindig kis újsággal, információval és egyéb kis jegyzetekkel hívja fel a figyelmet arra, mi is a következő teendő. Tulajdonképpen sokrétű célokat tűz ki a gémer elé, mégis ez javarészt annyi, hogy különböző módszerekkel érjük el ugyanazt, amit már korábban. A végcél mindig ugyanaz marad, megrángatni Karasov szakállát. Ha a karakterünk arca mellett éppen végzett akció villog, gyorsan klikkeljünk rá, ezzel megspóroljuk a 3D világban végignézendő animációk hosszát, és rögtön a finombeállításokra ugorhatunk.

A 3D VILÁG. Az első benyomásom az volt, hogy részletgazdagabbat vártam. A második az, hogy az utcán bóklászó emberek mozgása gyenge. Túl óvatos, túl szögletes, no és túlságosan szabályos útvonalakon járnak-kelnek. A "SIMS" nézetnek vannak jó pillanatai, főleg, amikor a kamera egy-egy kiadott tevékenységet követ le. Kifejezetten mókás egy-egy befenyítés végignézése, ahogy a karakterek egy oroszra ugyan hasonlító, de teljesen értelmetlen nyelven hablatyolnak összevissza. Ez nem véletlen, a hangmodult úgy írták meg, hogy valós mondatokból mixeljen össze véletlenszerű módon szövegrészeket, ezzel a végeredmény értelmetlen lesz, ugyanakkor megfelelővé teszi azt az animációk kíséréséhez. Szép tehát a város, mégsem eléggé. Nem is beszélve arról, hogy a GTA3 bármikor lepipálja tartalomban és összetettségben. Ugyanakkor jelzem, még így is nagy szó, hogy egy ilyen stílusú játékban ekkora energiát feccöltek a megvalósításba. Annak ellenére, hogy nem néz ki túl jól (és most finoman fogalmaztam) még sokat is fogyaszt. Kénytelen voltam leballagni a boltba még fél giga memóriáért (már úgyis ideje volt, 1 GB manapság már nem elég, főleg, ha nincs jól leprogramozva egy méretes 3D világ, 128 MB-os videokártya ide vagy oda...). Azt hiszem, egyszerűbb lett volna visszavenni a felbontást és a grafikai beállításokat, de a főmenü túl messze volt, és amúgy is a teszterek nem arra kíváncsiak elsősorban, hogy a játék hogy néz ki lebutított felbontásban, úgyhogy mínuszpont.

INNOVÁCIÓ ÉS ÉRTÉKELÉS. Ez az egyetlen rész, ahol szinte csak pozitívumokat hallotok a Republicról. Érezni egy kicsit a hosszú fejlesztés hátrányait, a toldozgatást-foldozgatást és azt is, hogy a játék túl sok minden akart lenni egyszerre. Ja, hogy ez nem pozitív? Akkor most figyeljetek... :)

A játék inspiratív, a hangulata magával ragadó, és nem utolsó sorban csak úgy dobálják a játékosra a játék felétől a különböző tevékenységi lehetőségeket. Több mint 180 módját alkalmazhatjátok a politika erejének, opcióinak. Akik szeretik a nem pörgős, de kellően szórakoztató stratégiai szimulációkat, mindenképpen érdemes leülniük foglalkozni a Republiccal. Több szempontból is megéri, de nem csodálkoznék, ha a delikvens pár nap játék után elkezdene alkudozni a büfés nénivel, hogy ugyan adja már oda azt a linzert olcsóbban, és akkor Yvan nem bántja a kislányát, aki ártatlan kék szemekkel épp egy óriási vörös csillag alakú nyalókát nyalogatva tipeg hazafelé... ■ -=FLATLINE=-

> ÉRTÉKELÉS

71%

grafika	16/25
zene/hang	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO sok lehetőség › zene › oroszos feeling :)

KONTRA könnyen unalmassá válik › karaktermozgások › kameramozgás

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 512 MB RAM, 900MB HDD

> ARÉNA

Black and White	90%
Dungeon Keeper	88%
Sim City IV	89%



> **Fejlesztő:** Jowood > **Kiadó:** Koch Media > **Web:** www.coldzero-game.com

A túlbuzgó zsaru, akit egy túsz halála miatt tettek lapátra, és ezért a magánszférában keres szerencsét. Ő lenne John McAffrey, aki igazságos, ám nem mindig törvényes eszközökkel folytatja a harcát a bűnözőkkel szemben, ő lenne a Cold Zero főhőse... Hát igen: a sztori nem éppen eredeti, viszont maga a játék érdekes egyveleg. Egy kicsit point & click kalandjáték, egy kicsit lopakodós akció, és még egy kevéske RPG-vonás is van benne. Amennyiben egy vele közeli rokonságban lévő játékot kell megnevezni, úgy leginkább a Commandos jöhet szóba azzal a különbséggel, hogy ezúttal a háború az alvilágban dúl. A látvány viszont mindenképpen hasonló: a terepet majdnem felülnézetből látjuk, és a perspektíva egyrészt követheti a főhőst, másrészt el is kalandozhat valamennyi égtáj felé. A kamerát szépen körbeforgathatjuk, kicsit közelebb is ereszthetjük a talajszinthez, ezért egyetlen ellenség sem maradhat észrevétlen, de a felkeresendő tárgyak sem bújhatnak meg.

Az első küldetés egy kikötőben játszódik, ahol a helyi maffiózók fogságából kell kiszabadítanunk valakit. Lőszer nincs sok, ezért mindenképp törekedni kell a taktikus megoldásokra. Ha például van rá mód, akkor inkább ki kell kerülni a veszélyesebb – mondjuk shotgunnal felfegyverzett – fickókat, a figyelmetlen őröket pedig simán le lehet ütni. Annál is inkább az orvtámadás a célravezető, mert ha hagyunk időt az ellenségnek tüzelni, úgy végül csak egy kiürült tárú pisztolyt tudunk tőle elkobozni – márpedig a fegyverek zsákmányolása ebben a játékban stratégiai fontosságú. (Egyébként az nagyon poénos, hogy a lőszer nélkül maradt fickók gyakran megadják magukat.) Lehetőleg vigyázni kell arra is, hogy az ellenség emberei ne tudják egymást riasztani. Ha pedig észrevétlenek akarunk maradni, nem elég csak bujkálni a tereptárgyak mögött, de zajt csapni sem szabad – óvatosan kell lépkedni.

Az alapkoncepció tulajdonképpen tetszetős; kár, hogy a kezelőfelület roppant nehézkessé teszi a megfelelő időben a megfelelő döntést. A képernyő alján, egy jókora panelen sok-sok lehetőségre bökhetünk rá – túlságosan is sokra. Például miért nem tud a főhős automatikusan tárat cserélni? Arról már nem is beszélve, hogy amikor kiürül mondjuk a magnumunk, utána keresgélhetünk egy másik fegyver után, és ez alatt az idő alatt a játék nem áll le, úgyhogy sorban kapjuk be a találatokat. Jobban járunk, ha a panelt elfelejtve mindjárt az elején bemagoljuk, hogy melyik cselekvéshez melyik billentyű van hozzárendelve, mert az alkotók legalább a hotkey-ről nem feledkeztek meg.

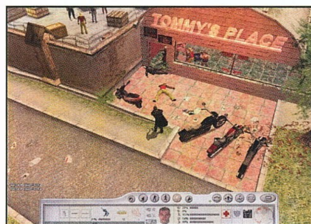
A panel – a használhatatlansága ellenére – amúgy egyszerű kijelzőként jól beválik. Felül kerek gombokat gyűjthatunk fel, melyek közül az elsővel az ellenség látóterét tehetjük vizuálisan is érzékelhetővé. A kezdőknek ez kiváló segítség a lopakodás megkönnyítéséhez. Utána következik a lopózás, a sétálás, a sietés és a futás gombja. Nem mindegy, melyiket választjuk, mert a futás és a lopakodás staminát fogyaszt, ezen kívül a cipőnk kopogása felhívja magára a figyelmet, és hiába bújunk meg a sötét zugokban, egy sietős árny akkor is felkelti az ellenség érdeklődését. A járástípus megválasztása után egy franciakulcsot ábrázoló gombot láthatunk: ezzel szerelhetjük meg az elhasználódott fegyvereinket és egyebeket – már ha van hozzá elég műszaki érzékünk.

Ez utóbbit a tárgylistánk gombja után következő „képességfejlesztés" opciónál növelhetjük – sok mással egyetemben. Ez a „sok más" mondjuk talán nem volt olyan jó ötlet: egy ilyen típusú akciójátékban – mert végtére is ez az – borzalmasan hülyén veszi ki magát a karakterfejlődés. A játék elején olyan exmesterlövészt irányítunk, aki húsz méterről csak kétthárom próbálkozásból tudja eltalálni a célpontot. (Ezek után nem is lehet csodálni, hogy a rendőrségnél zátonyra futott a karrierje.) Olyan kommandóst kapunk, aki száz métert nem tud futni, mert rögtön elfárad, és hasonlóképpen kimerül a lopakodástól is... Ennek aztán tényleg semmi értelme. Teljesen amatőr fickóval indulunk, aztán pedig annak kellene örülnünk, hogy megtanulja azokat a dolgokat, amelyeket már alapvetően el lehetne várni tőle. Fejleszthetjük az erejét, jobb bunyóssá nevelhetjük, csiszolhatunk a rejtőzködő készségén és a már említett műszaki érzékén, valamint külön szerezhetünk gyakorlatot az egyes fegyvertípusokhoz. Az eredményes játék jutalmaként folyamatosan tapasztalati pontokat kapunk, és ezeket oszthatjuk szét a fent említett Skills menüben. E menü után a tájékozódáshoz nélkülözhetetlen radar kapcsolóját találjuk, utána pedig az aktuális feladatok felsorolását, ami roppant szimpatikusan lett megoldva: ha ráirányítjuk az egeret az aktuális feladatra, szépen bekarikázódik a radaron, hogy hova is kellene mennünk. Az utolsó kerek gomb a szokásos Load/Save menübe visz minket, amely talán nem szorul magyarázatra, ugyanakkor a











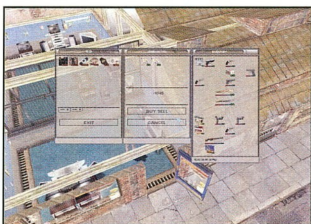


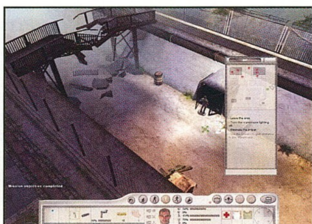
panel alsó része jóval érdekesebb. Először is ott látható az aktuális fegyver, amelyhez különböző tartozékokat (hangtompítót vagy távcsövet) csatlakoztathatunk. Utána az újratöltés gombja következik, majd a bevethető tárgyak kézbe vételének a helye – mert például egy követ elhajítva elterelhetjük az ellenség figyelmét. Ahol hősünk feje van kirajzolva, ott azt állíthatjuk be, hogy a kamera miként kövesse az eseményeket, majd a legfontosabb információk következnek: az életerőnk, a pajzsunk állapota, a stamina mennyisége, valamint hogy mennyire vagyunk láthatók és hallhatók. Az életerőnket elsősegélyládákkal növelhetjük a vörös kereszt ábránál, de növelhetjük az esélyeinket golyóálló mellény felöltésével is a pajzs ikonnál – ezeket tehát szerencsére nem az inventoryból kell „előásnunk”, hanem a gombokkal közvetlenül használhatjuk őket. Az iránytű melletti ruhaikonnal végül a ruhánkat cserélhetjük le, ugyanis jó pénzért nagyon frankó kabátokat lehet kapni.

Ha vesszük a fáradságot, és begyakoroljuk az egyes funkciók legkönnyebb elérését, úgy a Cold Zero egész kellemes élménynek tűnik. Remek szórakozás, hogy az ellenség hulláit átkutathatjuk, és mindenféle dolgot – fegyveren kívül pénzt, mobiltelefont stb. – kobozhatunk el, amit aztán haza is vihetünk. Csak arra kell vigyázni, nehogy túlságosan is felpakoljunk, mert aztán a sok fegyver súlyától már nem tudunk egyáltalán futni, végül pedig még mozdulni sem. De akkor mire jó a javakat halmozni? Nos, annak is megvan az oka. Minden küldetés előtt az irodánkból indulunk, ahol a partnernőnk közli velünk az aktuális megbízásokat, majd mehetünk seftelni. A városban három fontosabb helyiséget látogathatunk meg: a kedvenc vendéglőnket, a fegyverboltot és a zacit. A fegyverboltban mindenféle jó kis mordályt, lőszert, elsősegélycsomagot épp úgy lehet kapni, mint ahogy el is adhatjuk az ellenségeinktől elvett fegyvereket. Vásárolni egyébként kevésbé érdemes, mert a tulaj természetesen egy rabló: súlyos ezrekért adja azt, amit amúgy csak párszázért hajlandó bevenni. Nem beszélve arról a húzásáról, amikor megveszünk egy méregdrága fegyvert, de lőszert nem lehet hozzá kapni... Inkább csak ritkaságokat kifizetődő venni. A fegyverbolttól párlépésnyire van a zaci, ahol a számunkra értéktelen kacatokat tehetjük pénzzé, aztán pedig, ha van rá keret, úgy akár Neóvá is átöltözhetünk – tehát ott is vásárolhatunk ezt-azt.

Az első küldetés után váratlan vendég érkezik az irodába: kiderül, hogy a játék elején egy becstelen drogdealert szabadítottunk ki, akit az olasz maffia főnöke akart móresre tanítani. A Don azonban szerencsére megbocsátó: látván a talpraesettségünket ellát minket különböző munkákkal – még ha hősünk ennek nem is örül. Amennyiben úgy érezzük, hogy már felkészültünk az adott feladatra, csak beszállunk a kocsinkba, és irány a következő meló. A 16 küldetés során többféle munka adódik: megkeresni tárgyakat, kiszabadítani embereket stb. A küldetésekben az az izgalmas, hogy menet közben mindig több részfeladat adódik. Például felbukkan egy mesterlövész, ezért el kell oltani körülötte lámpákat, hogy a közelébe férkőzhessünk. Bénáskodni is lehet szépen, ami vicces helyzeteket szül. Mondjuk, hiába somfordálunk, ha véletlenül belerúgunk néhány falnak támasztott deszkába, mire azok nagy zajt csapva mind egy szálig feldőlnek. A közönséges ellenfeleknél pedig az az érdekes, hogy általában mindig van fifikás megoldás, ugyanakkor a „fejjel a falnak” módszer is működik valamennyire. Persze, ha abszolúte nem trükközünk, úgy előbb-utóbb bekeríthetnek, és szitává lőhetnek minket, aztán kezdhetünk mindent elölről. Vagy legalábbis a legutóbbi mentési ponttól, már amennyiben nem felejtettünk el élni a Quick Save lehetőséggel. Utóbbi opció révén a játék tulajdonképpen a klasszikus „trial-and-error” elven működik, azaz kudarc esetén nem kell pánikba esni: csak kicsit kerülünk hátrébb, és adott ponthoz érve már tudjuk, hogy valamit másképpen kellene megpróbálni. A Quick Save nagyon jó, az viszont kevésbé, hogy a játéknak minden próbálkozás előtt újra be kell töltögetnie a pályát.

A Cold Zero a kezdeti nehézségek után igen szórakoztató tud lenni: élvezzük, ahogy géppisztollyal irthatunk ki teljes bandákat, shotgunnal akár több embert is leteríthetünk egyszerre, és röhögünk rajta, amikor az ellenség minket vesz célba, de helyettünk az előfutó kollégáját intézi el. Kár, hogy az AI van olyan ostoba, hogy ez utóbbi túl sokszor is előfordul, és így már annyira nem vicces. Az meg a legkevésbé kacagtató, amikor az ellenség hébe-hóba átlő a falakon. A mesterséges intelligencia további hibája, hogy néha ok nélkül békén hagynak minket, vagy épp ellenkezőleg: úgy veszik észre az emberünket, hogy elvileg nem láthatnák. Sajnos tehát hibák akadnak a játékban – de hát manapság melyik játékban nem? A negatívumok ellenére azonban úgy vélem: kicsit szokni kell ezt a játékot, de érdemes vesződni vele. Ja, és a multiplayer móddal sem árt próbát tenni, amelyben egy csomó fegyver közül válogathatunk, és nagyszerű deathmatch-eket lehet nyomatni. ■ **VZ**





> ÉRTÉKELÉS

72%

grafika	21/25
zene/hang	08/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO szép és jól megtervezett helyszínek alternatív megoldások › érezhető hatásfokú fegyverek › átkutatható hullák

KONTRA feleslegesen bonyolult irányítás › idétlen karakterfejlődés › néha kissé ostoba ellenfelek

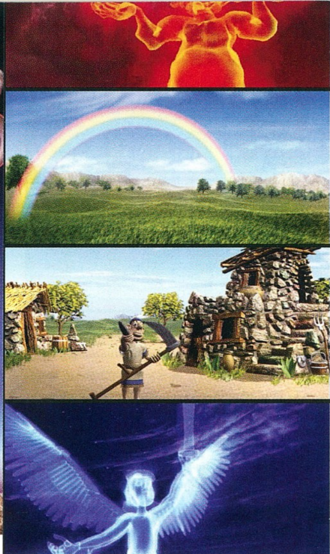
> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600, 128MB RAM, 650MB HDD

> ARÉNA

Commandos	78%
Commandos 2	86%
Postal	64%





HEAVEN AND HELL



> **Fejlesztő:** Madcat interactive > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.cdv.de

A krónikus istenkomplexusban szenvedők gyakorta az egészségügy valamelyik szegmensében kötnek ki, ahol vagy egy összkomfortos gumiszoba, vagy műhibaperek várnak rájuk. A CDV legújabb istenszimulátora első ránézésre azt sejteti, hogy bár alternatív gyógykezelésként nem is válna be, azért talán szerezhet pár kellemes percet egy nagyon jóléti társadalom PC-vel felszerelt elmekórtani intézetében, vagy akár két műhibaper között. Aztán második ránézésre kiderül, hogy mégsem.

A játék küldetései folyamán Isten és Lucifer szerepkörébe bújva kell meggyőznünk a pályákon békésen éldegélő hitetleneket, hogy az üdvözüléshez vezető útra minket követve lehet a legkönnyebben rátalálni. Mindezt real time tehetjük rajzolt környezetben, valahol a Közel-Keleten, időszámításunk előtt 1500-ban.

A Republic: The Revolutionnel ellentétben, itt a játékmenet kiismeréséhez nem lesz szükség felsőfokú angol nyelvvizsgára és a tutorial, valamint a gépkönyv több napos párhuzamosan történő tanulmányozására. A térképen elszórtan különböző arculatú városokat találunk, melyek lakói kezdetben semleges érzéseket táplálnak mind a negatív, mind pedig a pozitív hatalmak irányába, amiről meg is győződhetünk, amint rákattintunk a városközpontként funkcionáló objektumra. Az ekkor felvillanó vonalzóról lehet leolvasni a település lojalitását, amelyhez folyamatosan igazodik az ott élő lakosoké is. Minél nagyobb a városlakók hűsége hozzánk, annál nagyobb eséllyel próbálhatunk hithű vallásgyakorlót faragni belőlük, és értelemszerűen a konkurenciának annál kisebb esélye van ugyanerre. Itt lép a képbe az első, és legtöbbet foglalkoztatott próféta, a prédikátor, aki a tömegek megtérítéséért felel. A nép lenyűgözéséhez oldalanként két-két ótestamentumi show-elem licencét hordja magánál, melyek időlegesen képesek a lakosok lojalitását kibillenteni a városuk hűségmutatója által megszabott értékről. Ilyenkor a legideálisabb az idő belekezdeni az igehirdetésbe a lenyűgözött lakosság körében. A szónoklat végeztével a hallgatóság ama tagjai, akiknek lojalitását sikerült az utolsó osztásig kitolni, hívővé válnak. A hívők szerelést cserélnek, és mi egy sajátos haszonbérleti szerződés keretében egyéni céljainkra fordíthatjuk ingatlanjaikat.

A birtokunkba kerülő lakóhelyeket két irányba bővíthetjük tovább attól függően, hogy a város lojalitásának növelésére, vagy több mannára van-e szükségünk. Bizonyos mennyiségű mannát szinte valamennyi tevékenységünkhöz fel kell majd használnunk, tehát elengedhetetlen, hogy a rendelkezésünkre álló épületek egy részét, eme erőforrás termelését elősegítendő, abnormális méretű klímaberendezésekkel lássuk el. Bár hívőink otthonainak java részét érdemes inkább a mannatermeléshez berendezni, pár épületet a város lojalitásának növelése érdekében is ajánlatos átépíteni. Minden lojalitást növelő épület a város hűségmutatóját tolja közelebb a vonalzó felénk eső végéhez. Emellett a városok hűsége növelhető még a kereskedelemért felelős tevehajcsár próféta bevetésével, aki a köztük lévő úthálózat kiépítése után kereskedelmi offenzívát indít a megjelölt célváros ellen. Karavánjai az általunk képviselt életforma termékeivel árasztják el a kijelölt települések lakóit, ezáltal huzamosabb időre megnyerjük eszméinknek az ott élők bizalmát. Mindezen felül az egyes városlakók lojalitásának növelésére és szinten tartására szolgálnak













még az építészmérnök próféta segítségével felhúzott, a lakosság különféle igényeinek kielégítését szolgáló objektumok.

Az interfészen elhelyezett hat gomb lehetőséget biztosít számunkra, hogy prófétáinkat mellőzve, közvetlenül avatkozzunk be egéren pihentetett szentséges kezeinkkel a földön kószáló halandók életébe. Ezek egy része az ellenség beosztottjainak és épületeinek ritkítását segíti elő, míg a többi - egy kivételtől eltekintve - jobbára a hangulatjavító intézkedés fogalomkörébe tartozik. A legpraktikusabb talán a szakrális petting, illetőleg a másik oldalon a Dungeon Keeperből már jól ismert hűségfokozó célzattal történő könnyű testi sértés, melyek használatával manna felhasználása nélkül próbálhatjuk magunkhoz csábítani a célszemélyeket. Egy gomb szolgál ezeken kívül még a kószáló emberek felmarkolására és a kívánt helyre hajítására. Ez a tevékenység szintén mannát fogyaszt, tehát nem árt odafigyelni, mennyi ideig szorongatunk a markunkban egy-egy figurát. Ha igazán jó reflexekkel bírunk, akkor letaszíthatjuk saját híveinket a Gate to Heaven/Hell névvel ellátott alkalmatosságba némi mannáért, de nem árt igyekezni tekintettel arra, hogy ha túl sokáig hordozzuk tenyerünkön áldozatunkat, az ilyen akciók könnyen ráfizetésesek lehetnek.

Természetesen, tekintettel arra, hogy stratégiai játékról van szó, a konfrontáció az ellentétes pólusú világnézet képviselőivel elkerülhetetlen. Ha prédikátorunk az ellen által uralt területre kénytelen tenni a lábát, védelmére tanácsos legalább egy őrző-védő prófétát kirendelni, aki a saját híveink közül toborzott legfeljebb háromfős sereggel leköti a hittérítőt szenvedélyes kőzáporral fogadó fanatikusokat (fanatikussá azok a hívők válnak, akiknek lojalitása eléri a maximumot). Az ellenség zaklatására alkalmasak az ellenséges városok lojalitását és mannatermelését megbolygató kémek, továbbá az úthálózat, valamint a konkurencia épületeinek leamortizálására hivatott, destruktív hajlamú próféták. A „csaták" adják meg végül a - legjobb jóindulattal is mindössze laposnak és unalmasnak titulálható - játékmenet során végig csak agonizáló programnak a kegyelemdöfést. Az ütközetek alatt a mesterséges intelligencia vezérelte hittérítők lankadatlan igyekezettel prédikálnak híveinknek, miközben a háttérszágban ezzel egy időben folyamatosan készül az utánpótlás. Válaszként nekünk sincs más dolgunk, mint jobb híján a gép taktikájával lépést tartani, és utánozva azt bűvölni az embereket, míg meg nem unjuk a vég nélkülinek tetsző, és teljes mértékben érdektelenné váló viaskodást, majd rezignáltan az uninstall gombhoz nem nyúlunk. A legalapvetőbb gond, hogy a két oldal között jóformán csak megjelenésükben szembetűnő a különbség, minden egyéb szempontból, legyen szó az egységekről, a varázslatokról, illetve az épületekről, ugyanazt kapjuk, csak más csomagolásban. Erre hamar fény derül, amint kipróbáljuk a Random Map funkciót, ahol akár egyedül, a gép által vezérelt próféták zaklatásai nélkül tehetjük próbára hittérítői képességeinket. Ezt a lehetőséget választva körülbelül húsz perc játék után kiismerhetjük a programban rejlő összes lehetőséget, melyek ismeretében jelentősen csökken az esélye annak, hogy valaki kedvet érezzen majd, hogy két pálya után ott ne hagyja a játékot, vagy netalán belekóstoljon a második kampányba, mely csak az első véghezvitele után aktiválódik a játékosok számára.

Miként a játékmenet, úgy a játék grafikája sem fog minket órákra a monitor elé szegezni. A kétdimenziós környezet elemeinek részletességével szemben különösebb kifogás nem igazán emelhető: hozza azt, amit az ilyen jellegű játékok esetében elvár az ember. Ebben az esetben azonban ennél sokkalta fontosabb lenne, hogy a játéktér lekösse a fölötte akár órákat is eltöltő játékosokat. A Madcat programjában ezzel ellentétben az ímmel-ámmal vegetáló élőlényeket teljesen mozdulatlan, halott környezet övezi, mely felett csak néha lebben át néhány kósza, árnytalan felhő. Mindemellett az egész látványból izzadságszagú, de sikerrel nem igazán koronázott igyekezet sugárzik egy humorban gazdag, szórakoztató világ megteremtésére.

A Heaven and Hell az a játék, amelyiknél még az Age of Mythology pályaszerkesztője is messze több izgalmat rejteget. Ennek a játéknak a leírásához talán a legjobban passzoló jelző a sivár, összes szinonimájával együtt, akár azok halmozásával. El nem bírom képzelni, hogy a CDV-nél végül milyen megfontolásból döntöttek ennek a programnak a kiadása mellett, melyet leginkább gyaníthatóan csak akkor tudnak majd elsózni, ha valamiféle egyet fizet, kettőt kap akció keretében, ingyen vágják hozzá a gyanútlan vásárlókhoz. ■ SE

> ÉRTÉKELÉS

45%

grafika	16/25
zene/hang	10/15
játékélmény	14/40
kategórián belül	04/15
összhatás	1/5

PRO hátha van, akinek a játék humora bejön

KONTRA húsz perc után már nem nyújt semmi újat › teljesen egyforma képességű egységek mindkét oldalon › monoton

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 64MB RAM, 950MB HDD

> ARÉNA

Dungeon Keeper	88%
Dungeon Keeper 2	89%
Black and White	90%









BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

> **Fejlesztő:** Digital Illusions > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** battlefield1942.eagames.com

Forradalmi innovációk, a játéktér megdöbbentő mértékű kibővítése, évek óta a legjelentősebb előrelépés a multiplayer shooterek közt - szólnak a Battlefieldet jogosan méltató közhelyek. Felesleges is tovább ecsetelni az érdemeket. Az év eleji keltezésű Road to Rome már csak amolyan tisztességes iparos munka. Meg kell hagyni, annak valóban tisztességes. Az olasz hadjárat térképei, új járművek, fegyverek, ahogy azt egy kiegészítőben szokás. A Secret Weaponst fémjelző feature-ök ezek után igen szokatlanul hatnak. Egy, az EA égisze alatt megjelenő sorozattól azt vártam volna, hogy tucatnyi epizódja a világtérkép minden kihagyott pontja felett kényelmes szisztematikussággal halad végig, de lám, akadnak még meglepetések. A Dice szerencsére nem vesztette el kreativitását, és valamelyest nagyobb kockázatot vállalva új oldalról közelítette meg a témát. Amint azt a név egyértelműen jelzi, a kiegészítő a II. Világháborúban csak legenda-, hírszerzési információ-, terv, netán prototípus-szinten létező harci eszközöket telepíti a merevlemezre. Hol itt a kockázat? A játékosok általában nem fogadják kitörő lelkesedéssel, ha egy - relatíve - korhű környezetet - relatíve - fiktív elemekkel színeznek. Engem legalábbis elsőre igen csak elijesztett a jetpackkel repkedő Wehrmacht soldat gondolata. Másodikra sem kevésbé. A végeredményt megvizsgálva azonban állítható: megérte vállalni azt a kockázatot.

Kétségtelenül minden Battlefieldek legpompásabb, a harci kedvet legtökéletesebben szító intrója fogad minket indítás után, ám a menük újdonságot most sem hoznak, és szomorúan vehetjük tudomásul, hogy az unalomig ismert induló is maradt régi. Újabb csekélyke kedvszegő, hogy az új térképek ismerkedő hadjáratba rendezésére sem pazarolták a fáradságot. Sokat persze nem számít, főleg, hogy a botok továbbra is szánalmasan idiótán képesek viselkedni, így érdemi játékra majdhogynem alkalmatlanok. Annyira elképesztően nem látványos a mesterséges intelligencia kiforratlansága, mint egy évvel ezelőtt, de mosoly-, érzékenyebbek esetében könnyfakasztó jelenetekre, mint a tömegmészárszéken gránátot lóbálva átrohanó, majd szerencsésen kiérve belőle azt övébe visszacsúsztató, és pisztolyát bambán előhúzó, vagy ami mulatságosabb, a motor oldalkocsijában magányosan üldögélő, s közben egy dombról bárgyú tekintettel megatehetetlenül leguruló botok, nyugodtan számolhatunk. A hangsúlynak tehát eszébe sem jutott, hogy a single player felé tolódjon, sőt, a mesterséges intelligenciával karöltve a térképek kidolgozása is az élő partnerek keresését szorgalmazza, ugyanis néhány helyen a felkészítetlen műbakákkal egész képtelen szituációk alakulhatnak ki. Akad pálya, ahol az egész bagázs egy nagyobb térre kollektíven kihasalva lőni kezdi egymást (a magasabb verziószámú egyedek - bocsánat, Tron-hatás - esetleg végighajtanak motorral vagy tankkal egy soron), de az igazán mókás az amerikai csapat szisztematikus önpusztítása az esseni pályán, amelyen ambícióktól fűtve folyamatosan pattannak új, sugárhajtású repülőgépeikbe, majd pár másodperc múlva, nem bírván annak sebességével, értelmetlen kamikaze-stílusú véget érnek valamelyik ház falán.

Gondolkodó, fejlődőképes emberekkel játszva a csataterek már más arcukat mutatják. A valóságtól teljes tudatossággal elrugaszkodott alkotásról lévén szó, a térképek is többnyire titkos kutatóközpontok, V3 kilövőállások köré rajzolódtak, igen laza kapcsolattal kötve a valóságos eseményekhez. Kétségtelenül nem a Midwayhez, vagy Berlin bevételéhez hasonló hangulatot közvetítenek, ugyanakkor távolról sem állíthatjuk, hogy nem élvezetes rajtuk játszani. Mind a nyolc pálya nagyrészt eltérő stílusjegyekkel bír, környezetét és az ösztönzött hadmozdulatokat tekintve egyaránt. A legközelebb a havas, dombos Sasfészek (Hitler utolsó őrült pillanatainak menedéke) áll a történelemhez, az ezt követők már szinte csak a helységnevet és az uralkodó éghajlatot, tájtípust örökölték a valóságtól. Ebből szerencsére mindössze az következik, hogy kalapot emelhetünk a fejlesztők ötletessége előtt. Szigetek, dombok, szerpentinek, óriási sík terepek, épületszeletek kombinációja a többnyire közép-európai hangulatú látványvilággal társítva alkotja a pályák gerincét (immár egy esetben éjszakai égbolt alatt is). Általá-











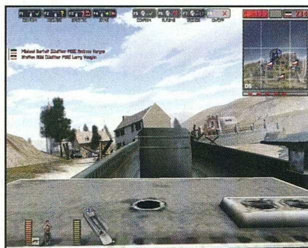


ban minden célhoz vezetnek alternatív utak, a harcok is többségükben megfelelően kiegyensúlyozottak, sokszor mégis találkozhatunk egy-egy híd, kritikus útszűkület, szintkülönbség, kulcspozíció környékén kialakult holtponttal, ahol dúl a harc folyamatosan, de se fel, se le nem jut senki. Sebaj, a valóságban sem volt ismeretlen az állóháború fogalma. E szabad környezetben a pályatervezés egészen egyedi, kifejezetten az új eszközökre tervezett elemeket is produkált - néhol példaképp tenger választja el a jenki kifutópályát a németektől, így a csapatszállítógép használata kötelezővé válik. S ha már itt tartunk, megemlítendő, hogy a Desert Combat modifikációról példát véve immár e csapatszállító megadható spawn-pointként is megspórolva az odagyaloglás-beszállás procedúráját. Objektíven nézve tehát elégedettek lehetünk a minőséggel, csak a csaták jellege, az általuk keltett hangulat változott meg némileg, és kis szubjektivitást engedélyezve, engem a szimpla Battle fieldjei jobban megfogtak. Ezzel azonban még nem zárhatjuk le a témakört, mivel ráadásként a nyolc új pályából hatot, az ismerősen csengő, ám itt még meg nem honosított objective módban is játszhatunk. A fő cél nem változik, ekkor is az ellenfelek céduláit kell nullára redukálnunk, ám ezt a zászlók meghatározott arányú birtoklása helyett a kijelölt objektumok elpusztításával gyorsíthatjuk fel. Érezni, hogy nem erre tervezték a térképeket, a célpontok koncentrálódása miatt eléggé kiegyensúlyozatlanná válnak, a magam részéről ezt a típust megtartom a Wolfenstein privilégiumának.

No kérem, elérkeztünk ahhoz a szekcióhoz, melyről objektíven igen nehéz nyilatkozni. Van, aki képes a szokatlant tolerálni, van, aki kevésbé, van, aki egyáltalán nem, de olyan is akad, aki kifejezetten örül a névadó titkos fegyverek felbukkanásának. Tény, hogy bármennyire is idegennek hat a 16 új jármű a világháborús harcmezőkön, kiegyensúlyozottságának köszönhetően a játékmenetet nem változtatja irreálissá. Szinte mindegyik masinának akad olyan hátránya, amelyik megfelelőképp ellensúlyozza előnyeit. Kifejezetten különleges élmény például oldalkocsis motorral vadul dudálva öngyilkos merénylőként begázolni a tömegbe, de védő páncélzat nem lévén, pár golyó simán leröpít a nyergéből (igaz, ez még nem a valódi titkos fegyver). A két nehézsúlyú, a hajóágyúval megfejelt német "rohamtigris" és az amerikai különlegesen páncélozott, golyószóróval felszerelt T-95 Supertank bár rettenetes tűzerőt képviselnek, lassú mozgásuk, kis szögben forgatható, kevés töltettel ellátott ágyúik miatt mégsem sebezhetetlenek. A sokat emlegetett sugárhajtású légierő, a tömzsi, de szupergyors F85-Goblin, a pilótafülkés V1 alakú Natter és nagytestvéreik, a rakétakilövőkkel felszerelt, jellegzetes alakjáról pusztán Flying Wingként elnevezett impozáns AW-52, és német ellenfele, a Horton HO 229 pont túlzott sebességükben rejtik negatívumaikat is. Nem csoda, hogy a botok rendszeresen krátert ütnek valahol velük, főleg, hogy páncélzatuk sem bír el sok találatot. Márpedig a titkos fegyverek tárháza a magassági vadászatra is épp elég új eszközt nyújt. A király kétségkívül a manuálisan vezérelhető (akár az UT redeemere) náci csodatalálmány, a V3 Wasserfall. Azért a többtucatnyi sípos T34 láncrakétavetővel ellátott M4 Shermann hatóerejét sem lehet kifogásolni, mindössze a németek Flakpanzerja vetekedhet vele - mindkettő sajátossága (hátránya?), hogy legalább két ember szükséges az érdembeli működtetéshez. Újból a földre ereszkedve nem hagyhatjuk szó nélkül a beszédes nevű kétéltűt, a Schwimmwagent és a szövetséges oldalon kárpótlásként biztosított duplagéppuskás LVT4 Water Buffalo vízi csapatszállítót sem. És ha már csapatszállítók, hát íme égi uruk, a korábban is emlegetett, spawn-pointként megadható C-47, mely bár jelentősen lomhább a többi különleges madárnál, ejtőernyős-bázisként nem egy új térképnek alapeleme. Végül a legerőteljesebb húzódzkodással kezelt német jet-pack, mely szerencsére túl hamar felhevül ahhoz, hogy házak tetejére lehessen felszállni vele, egy találatra használójával együtt felrobban, és kizárólag MP40-nel használható, tehát nem "dimenzionálja át" annyira a programot, mint attól sokan féltek.

Apropó fegyverek: hat új készséget használhatunk, nem számítva a mindkét oldal számára elérhető. és darabonként halálos dobókéseket. A német mesterlövészeket némely új térképen igen kegyetlen,









félautomata Gewehr 43-as puskákkal szerelik fel, míg az ellen szanitéceinek munkáját a Sten MK2 teszi halkabbá. Az igazi újdonságok nyertesei a mérnökök: a szövetségesek egy Remington Shotgunt, a tengelyhatalmak alkalmazottai pedig egy, az Enemy Territoryből már ismert K98-as, gránátvetővel szerelt Mausert tudhatnak védelmükben. Ezen túl az angol kommandósok boldogan forgathatják roppant hatékony Bren könnyűgéppuskájukat (a Call of Dutyban még közelebbi ismeretséget köthetünk ezzel a darabbal), a nácik pedig a Gewehr 42-essel válaszolhatnak rá. A járművekhez hasonlóan a fegyverszisztéma is tisztességesen kiegyensúlyozott, egyedül a G43 érezhető némelykor frusztrálóan erősnek.

Ami a külsőségeket illeti: semmi. A látvány egy fikarcnyit sem fejlődött, az új modellek, tájak megkapták a maguk élethű textúráit, és ezzel a grafikusok feladata be is fejeződött, a programozóké meg el sem kezdődött. Mivel a BF1942 még most is az igen pofás kategóriába sorolható, ezt nem értékelném hiányosságnak. Egyedül a víz az, amibe manapság már bele illik kötni. A patch-ek által hosszú ideig csiszolgatott hangok is elértek arra a szintre, amelyen mérsékelten halláskárosult fülem szerint tökéletesen ellátják feladatukat, az az egy szem zenedarab meg túlléphető (különben nem rossz, csak unalmas). A frissen tökéletesített fizikai motor már árnyaltabb kérdés, ugyanis minden próbálkozás ellenére változatlanul tökéletlen, ám tartalmaz értékelendő elemeket. A gránátok, rakéták hatására 10 métereket kalimpálva röpülő katonákat és a megsemmisülésükkor vagy 15 lábnyira a föld fölé ugró tankokat, motorkerékpárokat a játékosok többsége például határozottan komikusnak, ezáltal a feszültség enyhe oldására kifejezetten alkalmasnak találja. A fizikával kapcsolatban játékmenet szempontjából úgy is csak az fontos, ami akkor történik velünk, amikor életben vagyunk, és elég, ha a feszültség növelésére nem alkalmas.

A Secret Weaponszel a Battlefield már nem ugyanaz, mint előtte, ez tény. Ennek azonban nem kell negatív jelentéstartalmat tulajdonítani: továbbra is élvezetes, igényes (és immár szinte teljesen bugmentes), a központi élmény pedig, amelybe annyian beleszerettek, a régi maradt. A kiegészítés jelen esetben nem a leghelyesebb szó. A Secret Weapons az egészhez tesz hozzá körültekintően egy darabka fikciót, melyet - szóljon a végítélet - érdemes megtapasztalni.

Lucas Z

> 1.45

Ez az a verziószám, mely már támogatja a Secret Weapons kiegészítőt, és melyre annak telepítésekor automatikusan frissíti magát a program. Egy rövid áttekintés, mely nagy vonalakban bemutatja, mit is hozott ez a 45 század az elmúlt egy évben, talán számot tarthat némi érdeklődésre. A hivatalos dokumentáció szám szerint 500 sor, közel 20000 karakternyi változását tartalmazza. A könnyebb modimplementálási lehetőség kedvéért a teljes fájl-struktúra lecserélődött, kivétel nélkül minden fegyver finomhangoláson esett át (két példány teljes mértékben leváltásra is került), ide tartoznak a folyamatosan tökéletesített, többször lecserélt hangok is. Fokozatosan kiváló, megbízható hálózati kód íródott az első hónapokban sokaknak bosszúságot okozó instabil kezdeményből, és e mellett közel 150 bugot javítottak ki. A fizikai rendszernek minden egyes tizedverziószám jókora lépcsőket jelentett - időközben kiküszöbölték a tárgyakon átlógás hibáját, és a rendszer ma már kezdetleges légnyomásváltozás-számítással is megbirkózik (lásd a cikkben). Mindemellett apróbb változások történtek a kezelőfelületen: közepes méretűek a kamerakezelésen és az irányításon, és komolyabb optimalizációk a sebességen. Egy évbe tellett, de mára a Battlefield 1942 elért arra a szintre, amelyet szinte bugmentesnek nevezhetünk.



> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO kellemes térképek > újabb játékmód > temérdek fantáziadús jármű és fegyver

KONTRA sokaknak talán túl fantáziadús

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 500MB HDD

> ARÉNA

BF1942 Road to Rome	85%
Quake 3: Team Arena	82%
Half-Life: Counter-Strike	90%

Az év legnagyobb cybersport eseménye – Samsung World Cyber Games 2003.

Idén harmadik alkalommal került megrendezésre Magyarországon – a Samsung Electronics Magyar Rt. támogatásával – a világ egyik legrangosabb játékversenye, a World Cyber Games magyarországi selejtezője. A 2003. augusztus 29. és 31. között a Vasúttörténeti Parkban mintegy 600 fő részvételével megrendezésre került rendezvényen a versenyzők közel 50 órán keresztül mérték össze tudásukat a különféle számítógépes játékokban.

A kapunyitás 17.00-kor történt meg, a nevezők karszalagot kaptak, World Cyber Games felirattal, mindenki kapott egy WCG 2003 logójával ellátott pólót és az EnterNet jóvoltából egy NetElek ajándékcsomagot.

Az ülésrend megtekintése után mindenki elfoglalhatta helyét, ahol a következő 50 órában megküzdhetett a fődíjért, a Samsung által biztosított részvételért a koreai döntőre. Miután minden gépet sikerült beizzítani, hálózatba kapcsolni, megkezdődött a küzdelem a Half Life:Counter-Strike, az Unreal Tournament 2003, a Starcraft: BroodWar és a WarCraft III versenyszámokban. Az első nap szabad játékkal indult, ami kifulladásig tartott. Szombat reggel 8 órakkor kezdődött a hivatalos verseny, és egészen este 10-ig folytatódott a viadal. Éjszaka újra szabad játék következett, vagy pihenés, ki mennyire volt fáradt. Reggel 8-kor újraéledt a játék, délig még tartottak az elődöntők, 1 órakkor pedig megkezdődött a döntő a színpadon, Pentium4HT alapú PC-ken, Samsung SyncMaster monitorokon, melyet folyamatosan kivetítettek a nézőközönség nagy örömére.



4 órakkor fejeződött be a viadal, ünnepélyes eredményhirdetéssel és díjkiosztással zárult az esemény. A győztesek kissé meggyötörten, a játéktól kifáradva, de boldogan vették át a kupát, és a meghívót a koreai döntőre. Nem maradtak ajándék nélkül a második, harmadik helyezettek sem, ők Logitech és Sennheiser ajándékokat vehettek át.

A rendezvényen az idei évben több nemzetközi cég is képviseltette magát. A fő szponzor, a Samsung mellett a hardvereszközök fő támogatója az Intel Hungary volt, a döntő összecsapás, Pentium4HT alapú PC-k szállítója az Omegaxis Kft., a Xenon alapú Intel szervereket a Ø Wait State Kft. biztosította, a hálózati eszközöket pedig a 3Com. A játékszoftvereket az Ecobit és az Automex, NTec és Cenega adta. Nyereményekkel támogatta a rendezvényt az EnterNet – internetes támogató, a Logitech, a Basys (Sennheiser fülhallgatók) és a Pointflash Kft. Az esemény médiaszponzorai a GameStar és a FixTV voltak.



Unreal Tournament 2003:
Varagh XDK-Makita klán

Warcraft III.: Reign of Chaos:
Warbringer

Starcraft: Broodwar:
Cameleon

Counter-Strike (5v5):
XDK klán

WORLD CYBER GAMES

A 2001. december 5–9. között Dél-Korea fővárosában, Szöulban a WCGC Organizing Committee által megrendezett első World Cyber Games versenyre a világ minden részéről érkeztek játékosok, hogy összemérjék tudásukat. Az első World Cyber Games, amely a maga nemében az eddigi legnagyobb nemzetközi verseny volt, a világ 37 országának (köztük Magyarország) 430 versenyzőjét vonzotta. A Samsung Electronics, mint a fejlett technológia élenjáró képviselője, már az első versenyen világméretű szponzorként lépett fel, és azóta is fő támogatója a rendezvénynek.

Az 55 országban lezajló selejtezők után a World Cyber Games idei döntőjére 2003. október 12. és 18. között Dél-Korea fővárosában, Szöulban, az Olimpiai Parkban kerül sor, ahol a játékok alatt a világ eddigi legnagyobb cyber kulturális fesztiválja zajlik, több mint 600 versenyző, köztük a magyarországi legjobbak részvételével.

TRON 2.0

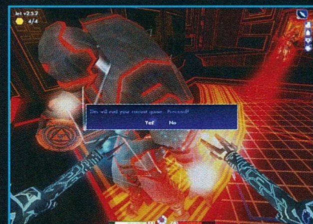
> **Fejlesztő:** Monolith > **Kiadó:** Buena Vista International > **Web:** www.tron-sector.com

Tron. A film, mely után jó ideig nem tudtunk egyszerű számítógépként gondolni egyszerű számítógépünkre. Az ellenőrzőszoftver által sanyargatott programok lelkivilágába bepillantást engedő alkotás bármennyi szélsőségesen fiktív jegyet is hordozott magán, mégis elgondolkoztatta az embert a virtuális világ mikéntjeiről, a komputerek, az AI jövőjéről. A '80-as években legalább annyira hatott újszerűnek, és legalább olyan különleges témát feszegetett, mint jelenünk Mátrixa. Talán túl korai, talán túl elvont volt, túl messzire rugaszkodott a tömegek számára még emészthető környezettől, és ezért nem vált igazi kasszasikerré, sőt, anyagilag elrettentőt bukott. Kétségtelenül, még ma is nyugodtan nevezhetjük minden idők legkülönlegesebb látványvilágával rendelkező filmjének. Mint minden értékei miatt elutasított alkotás, a Tron is rátalált a maga befogadó közegére, leginkább a már akkor is számítástechnikával foglalkozók körében. Azok közt, akik tapasztalataik révén ('82-ben még azért sehol sem hemzsegtek a komputerek, akinek viszont birtokába jutott, az értett hozzá) fel tudták fedezni a Tronban rejlő zsenialitást, és akik az évek során megérdemelt kultuszt építettek köré. Ha esetleg kimaradt az életedből, akkor mielőtt belevágnál a játékba, sürgősen szaladj el érte a tékába – bár a kiszolgálók elsőre valószínűleg valamilyen „trónt" akarnak adni, kitartó magyarázás után garantáltan egészen egyedi élmény lesz a jutalmad.

Tehát két évtizedet követően jutottunk el oda, hogy a Tron verziószámot ugorhatott. Hogy a 2.0-ás kiadás mikor kerül moziba, arról nincs túl sok információ, a programot viszont már netszerte dicshimnuszok lengik körül, és mi is épp' elég ideje átvettük az irányítást felette ahhoz, hogy beszámolót nyújthassunk részleteiről. A képhez hozzátartozik: természetesen nem ez az első játék, melynek a Tron szolgál – meglehetősen célzott – ihletforrásaként, a '82-es premier óta folyamatosan özönlenek a hol a diszk-csatákat, hol a fénymotorozást feldolgozó alkotások (lásd a boxot), ám a Monolith first person action-adventure / light-cycle simulator besorolással illethető terméke messze a legfejlettebb, legösszetettebb példány mind közül. A 2.0 története a film egyenes folytatásaként, az eredeti sztorit háttérként magába építve, ám fonalát a jelenben felvéve alakul. A hagyományokhoz hűen a virtuális világból érkezik a kezdő jelenet, melyben valamely felsőbbrendű rosszindulatú program épp egy e-mailscriptet fertőz meg, és kényszeríti szolgálatára. Mi Alan és a sajnálatos módon elhunyt Lora utódját, az Encomnál apjával dolgozó ifjú titánt, Jet Bradley-t alakítjuk. Másodprogramozói munkánk szünetében épp egy ős, játéktermi Tron automatával múlatjuk az időt, miközben három, elsőre fel sem tűnő alak gyalogol át a háttéren. Váltunk pár szót apánkkal telefonon, de le kell tennie, mert személyes karbantartó AI-ja, Ma3a egy levélben érkező vírust észlelt – még épp hallhatjuk, ahogy felmenőnk valakikkel hevesen vitatkozni kezd, majd a vonal megszakad. Rosszat sejtve felsietünk a laboratóriumba, ám Alan sehol, és Ma3a a történteteket firtató kérdésre csak annyit válaszol, hogy sürgős segítségre van szüksége, majd orvul ránk irányítja az emlékezetes lézert, és máris bitekből összerakva állunk értetlenül a digitális térben.







RÉGI TRON JÁTÉKOK

Igazán számba sem lehet venni, hány különböző kisebb-nagyobb alkotás alapszik az alapművön. Figyelmébe ajánlom a témát majd Lázi RetroGamerének, addig csak az igazán kiemelkedő, és fontosabb ősökre vessünk egy rövidke pillantást! A film debütálásának évében piacra dobott játéktermi automata volt az első, és sokáig a legösszefogóbb darab, mely szintenként tartalmazott fénymotorozást, felülnézeti tankos lövöldözést, célkeresztes „grid bug" irtást, és egy Breakout-szerű „blokkpusztítást". A következő szintre lépéshez mindegyiket teljesíteni kellett. A Mattel jóvoltából Atari 2600-ra ugyanebben az évben jelent meg a korongcsatákat „szimuláló" Discs of Tron és a némileg összetettebb, scrollozós platform, az Adventures of Tron. Mindkettő sok elismerésben részesült. Hasonló variációkra lelhetünk az Intellivision saját platformjára fejlesztett Deadly Discs és Maze-A-Tron programjaiban. A gyártó jelenleg már erősen retro-jellegű honlapján megjegyzi „a film nem túl lelkes fogadtatása nem segített a játék eladásainak". Kifejezett különlegesség az ugyancsak az Ivision által speciális hangtechnikájú masinájára készített meglepően komplex program, a kódnevén csak Voice Tronként emlegetett Solar Sailer, mely különleges feature-je: két képernyőn öt különböző hang (ne tessék kinevetni, itt digitalizált emberi hangokról van szó a '80-as évek kezdetén). A hivatalos adaptációk a sorozatos anyagi kudarccal szembesülve itt nagyjából félbe is szakadnak napjaink 2.0-jáig, a freeware programok százait pedig nem áll módunkban felsorolni. Ha rövid kis kikapcsolódásra vágysz, ugorj el ide:

www.coolbreeze.co.uk/guide/games/bmtron/

Ugyanabban a digitális térben, melyet a film alkotói megálmodtak, ugyanabban a környezetben, melyet nemrég a minden idők legkülönlegesebb látványvilága jelzővel illettem. Számítógépes játékokban is láthattunk már egyedi ötleteket bőséggel, de ez 95%-ukon garantáltan túltesz. Általában nem szoktam a látványt egyik ismertetőnek sem az elejére helyezni, de ez az a kivétel, amikor nem történhet másként! A motorban pedig semmi extra sincs. A tavaly a NOLF 2-vel bemutatkozott LithTech 3: Jupiter adja kódsorait a program alá, mely ma még mindig az élvonalba tartozik, ám különösebben kiemelkedő, hangzatos félmondatokat a szakzsargonból már nem biggyesztenek a neve alá. A fejlesztéseket tekintve mindössze a felületek keltette izzást dolgozták át egy kissé áthatóbbá, forróbbá. A film világára történő teljes ráhangolódás párosodva a megfelelő grafikai érzékkel és fantáziával teszi ezt a rendszert jelen formájában a Tron tökéletes, valósidejű univerzumává, és ha fizikálisan nem is, de lelkiekben ugyanúgy lebont a külvilágból, majd magában felépít, mint az Encom lézere. Ez az extrém modellezés és textúrázás (többnyire extrém egyszínű) elég ahhoz, hogy hagyjuk magunkat beszippantani, és szájtátva nézzünk szét a számítógép belsejében, nem utolsósorban mindehhez a stílusában tökéletesen passzoló, dallamvilágával a játéknak kifogástalan audio-karaktert biztosító zene társaságában. Ehhez a karakterhez a hangok is kivétel nélkül hozzátartoznak, mind ércesen torzított alakjukkal, mind az általuk formált eszméletlen szövegekkel (csak párat hadd idézzek az ICP-ktől: „Stop executing escape routine! - If that was a user, I'm a server!") Egy idő után aztán mindez természetessé válik, még tán a nem teljesen kerek/gömbölyű felületeket is észrevesszük (a stílusból adódóan egyéb grafikai elégtelenség nem fordulhat elő), és megmondom őszintén, engem a filmre emlékezve néhol már-már hiányérzet gyötört. Kicsit túl-3D-snek éreztem a játékteret, de azt, hogy poligonokat láthatok a Tron vektorgrafikás jeleneteivel szemben, nem hinném, hogy szabad negatívumként elkönyvelnem.



Ha a Monolith nem az a patinás cég lenne, amelyik évtizedes tapasztalattal érez rá igényeinkre, a program akár ennyiben ki is merülhetne – újszerű túra a képzelt digitális világban. A Tron 2.0 azonban nem csak olyan értékeket tartogat, melyek beszippantanak, hanem olyanokat is, amelyek hosszú időre benn tartanak, stílusosan: a rendszer rabjává tesznek. Ha a történetet a kezdetekkor nem is értjük, a fájlrendszerben elszórt archívumtárolókból szorgalmasan letöltött e-maileken keresztül még az előtt kibontakozik a kép, mielőtt a sztoriban elérkeznénk a részletek elmagyarázásához. Akárcsak a Tronban, ellenségeink itt is a valós világban és a digitális térben párhuzamosan akadnak. Míg közvetlen ellenfeleink a kernel és annak ICP-i, az adatellenőrzők, a hozzánk legközelebb álló „adatszellemek", vírusok és a minden fertőzésnek forrásaként szolgáló program, addig a folyamatokat kívülről egy konkurens cég irányítja. A sztori tehát az a nehezen kibontakozó, épp' ezért érdekfeszítő fajta, – az, amelyikből egy újságírónak bűn lenne többet felfednie – és a terek, melyeket a vonal végéig be kell járnunk, sem mondhatók unalmasnak. Már a szimpla asztali PC merevlemezén is sok érdekességet találni (kell ezt nektek magyarázni?), de ha a tűzfalon keresztül a hálózatot elérjük, nem is gondolnánk, a környezet milyen variációs lehetőségekkel képes operálni – hiába tűnnek a lehetőségek korlátozottnak, mindenhol eltérő forma és színvilág fogad. (Még egy felismerő-hajóban is utazhatunk.) A virtuális tér kínálta kalandok szintén nem mindennapi lehe-

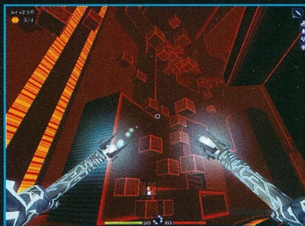


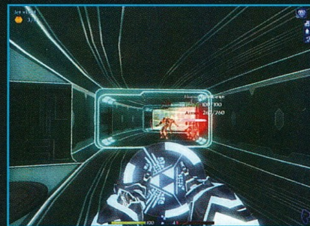


TRON 1.0

Azokra is gondolva, akik a maga idejében nem tudták megnézni, és valamely okból most sem jutottak hozzá, álljon itt a Tron filmjének rövid cselekményvázlata a recenzió és a játék tökéletes értelmezhetőségének érdekében!

Az Encom megavállalata bár egykoron garázscégként indult, ám mára (a mozi jelenében, tehát '82-ben járunk) teljesen elembertelenedett. A régi alapítókat kirúgással fenyegetik, a fejlesztők szellemi tőkéjét kiló(bájt)ban mérik (milyen ironikus – csak cseréljetek egy nagybetűt). A hetes munkacsoportot letiltják gépeikről, mert egy ehhez tartozott ex-alkalmazott rendszeresen betöréseket kísérel meg. Alan Bradley-t ez különösen dühíti, lévén már majdnem készen állt új biztonsági programjával, a Tronnal, mely az egész rendszert uraló, egykori sakkjátékból különleges tanulási képessége révén sok ezerszeresen továbbfejlődött Master Control Programtól függetlenül tudna működni. Itt a '80-as évek filmjeire oly' jellemzően az alkotók kissé elvetették a sulykot, ugyanis az MCP amellett, hogy zsarolja az őt kifejlesztő igazgatót, a történettől nagyrészt függetlenül uralma alá akarja hajtani a Pentagont, már kézben tartja a Kremlt stb. Bradley cuppantanivaló barátnője, Lora persze tudja, ki áll a támadások mögött – régi párja, Kevin Flynn, a cég egykori programozó zsenije. Felkeresik játékbarlangjában, és kiderül, hogy ő csak bizonyítékokhoz szeretne jutni szellemi tőkéjének eltulajdonításáról – a cég felemelkedését a hivatalos információk szerint a jelenlegi igazgatója által fejlesztett öt kirobbanó sikerű játékprogramjának köszönheti, ám ezeket Dillinger (a gonosz) hálózatellenőrzési jogával visszaélve egyszerűen ellopta Flynntől, és most az ő babérjain ül. A frissen összeállt szabotőrök a cég épületébe még gond nélkül be is jutnak, ám miközben Kevin az MCP-t próbálná kiiktatni, pont a frissen kifejlesztett lézernyaláb útjába kerülve a programok ura utasítja azt, hogy a film elején látható kísérleti alma után Flynn legyen a következő, akit digitalizál. Főhősünk így épül be a rendszerbe, és első kézből szembesül a terrorral, melyet az emberek által alakított programoknak át kell élniük, amennyiben az MCP akarata helyett felhasználójuknak engedelmeskednek. (Az egyedi ötletekre kevésbé fogékonyak számára a virtuális világ megvalósítása talán nevetségesnek tűnhet, ám én akkor lehengerlőnek találtam, és most újra szemügyre véve állíthatom: találom mindmáig.) A kéjes gyilkos szubrutinokkal kibővített MCP nem ad egyértelmű parancsot Flynn kivégzésére a karbantartó programoknak – azt akarja, hogy a játéktervező a játékba haljon bele. Számításai azonban digitális mivolta ellenére pontatlanok. Flynn Bradley biztonsági programjával, a Tronnal és egy másik cellatársukkal összefogva kitörnek a végzetüknek szánt lightcycle arénából, hogy aztán számtalan kalandon és fordulaton keresztül előbb az I/O toronyba eljutva kommunikálhassanak a kintiekkel, majd Alantól a megfelelő kódsorokat kézhez kapva azzal megsemmisítsék a Master Control Programot, és nem utolsó sorban leleplezzék Dillingert. A kötözködők találhatnak fogódzót a film történetvezetésében, de még ha ezeken nem is tud valaki felülemelkedni, a Tron igazi felejthetetlen élmény.



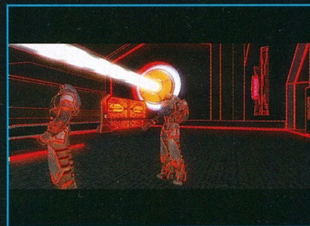


tőségekkel kecsegtetnek, és, micsoda öröm, a fejlesztők most sem vallottak szégyent kreativitásukkal, és kiaknázták ezek többségét. Soha nem menekültem még fejvesztve formattálás elől, és nem is sejtettem, hogy ilyen izgalmas. Nem rejtőzködtem még adatátviteli kábelen száguldó transzport egységben (igen, egy a film felismerő-hajóiból) sem az ellenőrző rutinok elől, ennyire közvetlenül még sosem állítottam be hálózati portot, és nem húztam túl processzort egy több erőforrást igénylő szoftver kedvéért. Nem, ez a játék közel sem csak lövöldözésből áll, a játékmenet szélesítésének érdekében felvonultatott ötletek lenyűgözők. Általában persze elég, ha az ajtók, portálok megnyitásához szükséges meghatalmazásokat gyűjtjük össze, és már szabad is az utunk, ám, még ha nem is fogad minden második szektorban valamilyen egyedi feladvány, a sok apró, de fontos elem karöltve azzal, hogy az fps-ekben megszokott összetevők is környezethez illő, egyedi köntöst kapnak, meggátolja e terület egyhangúvá válását.

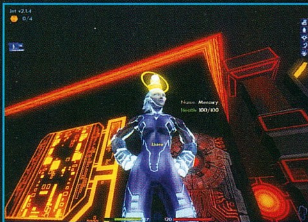
Nem csupán az engine származik a Monolith legutóbbi programjából, magán a játékmeneten is - bár mint minden más, átdolgozott, aktualizált - erősen érződik a NOLF2-örökség egyrészt a harcok kimenetének szélsőségességét, másrészt a körültekintő játékot igénylő információ és tárgyszerzés szükségességét, harmadrészt pedig a karakterfejlesztés lehetőségét tekintve. Az első egyértelmű - a Doom, vagy korszerűbb példával élve a Serious Sam stílus ellentéte: ugyanaz az összecsapás sikeres taktika révén végződhet sebződés nélkül, de pár elhibázott mozdulatnak köszönhetően könnyedén bele is halhatunk. Elsődleges fegyverünk a jól ismert lemez, melyet elhajíthatunk, visszahívhatunk, és kivédhetjük vele az ellen támadását. Valószínűleg ez marad a leggyakrabban használt is, mert amellett, hogy hatékony, az addicionális tűzerőként alkalmazható, alant nemsokára ismertetésre kerülő harci szubrutinok igen nagy étvággyal fogyasztják az életünk melletti másik alapértékünket, az energiánkat. Az említett meghatalmazásokat a fentebb szintén szóba került adatarchívumokból tölthetjük – további energiacsappanás fejében – le, melyek egy része csak úgy hentereg a kibertérben (a töredezettség-mentesítés hiányának folyományaként, ugye), más részét az ellenünk támadó programok után maradó lenyomatból bányászhatjuk ki (melyek egy darabig tartalmaznak némi életet és a sokszor használt energiát is). Ugyanezekben a tárolókban bukkanhatunk különböző fájlokra, melyek legtöbbször e-maileket, szubrutinokat rejtenek. A levelek utáni kotorászás egyértelműen megfeleltethető a NOLF-nek, ám itt a funkciója sokkal hangsúlyosabban információszerző, mintsem rekeszizom-rezegtető.

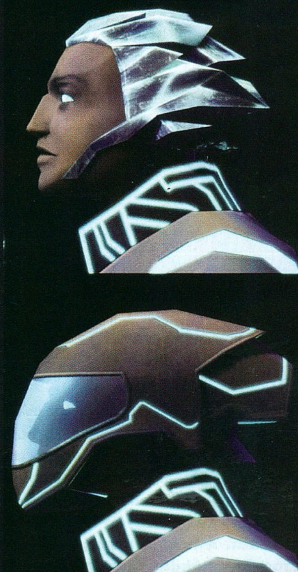
Végre kitárgyalhatjuk a Tron-féle karakterfejlesztés rejtelmeit, mely már jóval kevesebb szállal kötődik az alapnak számon tartott játékhoz. Mindent, mi kiber-Jetünkkal kapcsolatos, egy roppant ötletesen és használhatóan megkonstruált képernyőn menedzselhetünk. Bár nem tartozunk a környezetünkben hemzsegő programok közé, a digitális világban nem ténykedhetünk verziószám nélkül. Az egészet akár szerepjátékos módon szintünknek is nevezhetnénk, a tizedet és a századot pedig aktuális XP-nknek. Upgrade-et feladataink teljesítése, vagy a pályákon elszórt, adott számú fejlesztési jegyzet begyűjtése által érhetünk el, és ha verziószámot ugrottunk, eldönthetjük, hogy a magasabb szintű Jet több élettel, energiával, optimalizáltabb erőforrás-felhasználással (a fegyverek kevesebbet esz-









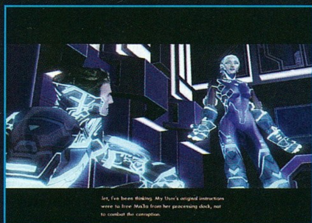


nek) vagy gyorsabb processzorral (gyorsabb letöltési és adatfeldolgozási idő) rendelkezzen-e. Természetesen ezek kombinációja is lehetséges, a kapott 5 pont bármelyikét oda osztjuk, ahova helyesnek tartjuk. Jöjjenek a szubrutinok, amelyeket szintén itt vizsgálhatunk meg, és helyezhetjük be memóriánkba, melynek mérete mindig az aktuális rendszertől függ, melyben tartózkodunk (általában a RAM mennyisége egyenes arányosságban áll a telesített pályák számával)! Mindegyikük három verzióban fordul elő a valódi programok mintájára, vagyis alfában, bétában, és ahogy azt a magyar zsargonban mondani szokás, bearanyozottan. Helyigényük szintén a valóságot mintázza. Az alfák három helyen terpeszkednek, míg a tisztességesen tömörített aranyverziók már beérik eggyel is. Három a típusok száma is, melybe besorolhatók. Mibenlétük még az előzőnél is kézenfekvőbb: harci-, védekező- és – eléggé meghonosodott már ahhoz, hogy használhassuk – utility.

Az első csoport tagjai könnyedén azonosíthatók az fps-ek örökzöld fegyvereinek valamelyikével, ám nem szakítva az eddigiekkel, külalakjuk egészen extra. Közelről effektív sokkoló, géppuska, shotgun, gránát, mesterlövész, rakétavető a választék, ahogy azt nagyjából megszokhattuk, de ezeken túl elérhetők a korongunk tulajdonságait módosító törlőeszközök is. Védekezéshez különböző, a sebződést csökkentő rutinokat ültethetünk a memóriába, megfejelve az azokat esetleg megfertőzni próbáló programokat kivédő vírusirtóval. A kiegészítésekhez már rutinok lényegesen szélesebb skálája (nem száma) tartozik. Akad, amelyik ugrásunkat emeli magasabbra, akad, amelyik a helyi távcső szerepét betöltve közelítés funkciót kínál, akad, amelyik lépteinket halkítja, akad, amelyik a közel tartózkodó programokból olvassa ki az „about” ablakot, akad, amelyik a bejövő szubrutinok vírusosságát ellenőrzi, akad, amelyik... A kép tehát változatos, és a pláne benne, hogy bár minden felfedezett darab folyamatosan a bugyrunkban lehet, alkalmazni sosem tudjuk az összeset, így mindig az aktuális szituációnak megfelelő készletet kell a memóriánkba beállítanunk. Mindemellett fertőzött vagy kódolt rutinokkal is találkozhatunk, melyeket az említett menüben elérhető funkcióink segítségével megtisztíthatunk, ill. megfejthetünk, és ugyanígy tömíthetik el tárlóblokkjainkat ottmaradt szemetek, melyeknek a töredezettség-mentesítés a gyógyszere. Sajátos, és mondjuk a Deus Ex rendszerénél kevesebb felelősséggel járó, mégis törzselemként jelen lévő rendszer ez, mely sokat ad az alaphoz.

Létezik a játéknak még egy eleme, mely minden eddigitől független, ám e nélkül nem hordozhatná a Tron szót a cím. Lightcycle. A mind single playerben helyt nyert, mind multiban elérhető fénymotor-verseny a filmből ismert módon, négyzethálós pályán, csak 90°-os kanyarokkal vívható, és a cél az ellen belehajszolása vagy a pálya falába, ill. a bent lerakosgatott tereptárgyakba, vagy egy fénymotor csíkjába. Megállni nem lehet, az életben maradáshoz koncentráció és villámreflexek kellenek. Már monolith-os találmány, ám a versenyt csak színesítő elem a gyorsító és lassító rács, no meg a négy négyzetet foglaló powerupok. Bár elsőre a sebesség nehezen követhető, és így három dimenzióban igen nehéz kiszámítani az elfordulás időpontját, ráérezve az ízére változatlanul kitűnő, és igényesen megvalósított mulatság. Külön dicséretet érdemel, ahogy a fejlesztők a versenyt a történet fonalába ágyazták. Sajnos ezen kívül mást már nem vezethetünk, pedig egy tanknak sokan örültünk volna. Kapunk helyette multiban még klasszikus diszkcsatákat az emlékezetes kilyukasztható kerek platformokkal.

Monolith – köszönjük. Ez az, amiről a film után álmodtunk, és még tán' annál is több. A játék továbbgondolt, kiterjesztett, de teljesen egyedi látvánnyal és összehasonlíthatatlanul sajátos hangulattal változatlanul rendelkező világot, igazi 2.0-át nyújt. Hagyjuk, hogy bedigitalizáljon! ■ Lucas_Z.exe





> **ÉRTÉKELÉS**

93%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO látványos Jupiter grafika cyber hangulat

KONTRA kevés vezethető jármű

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 256MB RAM, 2400MB HDD

> **ARÉNA**

No One Lives Forever 2	89%
Star Trek Elite Forces 2	85%
Neuromance (C-64)	84%

UFO: AFTERMATH

Fejlesztő: Cenega > **Kiadó:** Altar Interactive > **Web:** www.ufo-aftermath.com

Nemsokára – talán mikor e sorokat olvassátok – a boltokba kerül a sokunk által már nagyon várt UFO: Aftermath. A magyarországi forgalmazó közreműködésével alkalmunk nyílt meginterjúvolni Jiri Rydilt, az Altar Interactive PR-osát.

Az UFO Aftermath a tudomásunk szerint nem a hivatalos folytatása a korábban megjelent UFO játékoknak, csak az ölet jött onnan. Mi erről a hivatalos álláspont?

Igen, ez igaz. Nem akartunk folytatást, vagy újrafeldolgozást készíteni, hanem a saját ötleteink alapján akartunk elkészíteni egy poszt-apokaliptikus világot, ahol az emberiségből megmaradt maroknyi csapat küzd az idegenek ellen. És persze megpróbáltunk egy lehetőségekkel teli stratégiai játékot készíteni, amihez persze komoly taktikai érzék is kell.

Ha pár szót szólnál a játék stílusáról és történetről?

Az UFO Aftermath a stílusát tekintve csapatorientált taktikai-stratégiai játék. A történet szerint valamikor a jövőben egy óriási űrhajó érkezik a földre. Csendben és baljóslatúan lebegve beteljesíti küldetését, óriási spórafelhőt bocsát a föld felső légkörébe. A spórák gyorsan szaporodnak, és rövid időn belül teljesen elborítják az eget eltakarva ezzel az éltető napsugarakat. Teljes sötétség borul a földre. Ez a napot később az Alkonyat napjaként emlegetik.



Miután elérték a kritikus mennyiséget, a spórák alászállnak, és néhány nap leforgása alatt elpusztítják az összes magasabb rendű életformát. Minden emberi ellenállás eredménytelen. A föld kormányai rá sem ébrednek arra, hogy mennyire gyorsan be fog következni a vég. A földalatti bunkerekben megbújó túlélők csak remélhetik, hogy az élelmiszer, a víz és az oxigénkészlet kitart addig, amíg újra kimerészkedhetnek a felszínre. A spórák néhány hét alatt elpusztulnak, és a Föld újra biztonságosnak tűnik, de csak látszólag. Itt kapcsolódik be a játékos a történetbe. Ki kell derítenie, hogy mi történt, és bosszút kell állnia az idegeneken.

Van-e a játéknak végcélja – esetleg alternatív megnyerései, vagy a végtelenségig játszható?

Természetesen meg lehet nyerni a játékot . Több lehetséges befejezése lesz, de erről most nem szeretnék többet mondani. Ha kíváncsi vagy, akkor játszd végig!

Mennyiben változott az eredeti játékokhoz képest a játékmenet, pl. a bolygó nézetnél egy idegen jármű elfogása, vagy a taktikai részben egy roncs felkutatása?

Ugye, a munkátokhoz tartozik, hogy az újabb megjelenésű játékokat régebben megjelentekhez hasonlítgassátok? Csak annyit mondanék, hogy az UFO: Aftermath teljesen új taktikai-stratégiai játék, amely pár elemében hasonlóságot mutat olyan játékokkal, mint a Jagged Alliance, a Fallout vagy az X-Com, de a stílusa teljesen egyedi. Ki kell próbálnod! (Ez persze már többször megtörtént.)

A taktikai részben a körökre osztott harcrendszer valós idejűvé konvertálása mennyire volt nehéz? Korrektre sikerült-e, úgy értem, hogy nem csal-e a program?

Az UFO: Aftermath harcrendszere soha sem volt körökre osztott, vagy valós idejű (már megint a hasonlítgatás). Teljesen saját rendszert készítettünk hozzá, amelyik szimultán kezeli a feleket. A játék bármikor megállítható, ez alatt az idő alatt szép nyugodtan ügyködhetünk, és igen részletes parancsokat adhatunk az embereinknek. Ha ezzel kész vagyunk, akkor újra elindíthatjuk a játékot. Később bármikor megállíthatjuk a játékot, és megváltoztathatjuk a korábban kiadott parancsokat. Nem várt történés esetén a játék automatikusan megáll, és ennek függvényében módosíthatjuk az utasításainkat. Fontos megjegyeznem, hogy a harc mindkét fél szempontjából egy időben történik összekombinálva a körökre osztott játékok kifinomult taktikáját a valós idejű játékok realizmusával.

Egyébként szabadon beállítható, hogy az automatikus leállás mikor következzen be, pl. egy idegen észlelése, a kiadott parancs befejezése, a lőszer kifogyása stb. A saját játékstílusunknak legjobban megfelelő módon formálhatjuk a játékmenetet!

Az eredeti UFO-játékokban megismert bázismenedzsment a látottak alapján teljesen eltűnt, de bázisaink vannak, ráadásul több fajta. Mi a helyzet ezekkel, hogyan működnek?

Ha a felügyeletünk alá kerül egy terület, akkor legelőször meg kell szabni, hogy milyen bázis kerüljön rá: kutató (Research), gyártó (Engineering), katonai (military) vagy biomassza-elhárító (Biomass Repulsion). Minél több kutató bázisunk van, annál gyorsabb a kutatás, és ugyanez értendő a gyártásra is. A katonai bázisok feladata a megszerzett területet védelme, az idegenek ügyködéseinek észlelése és az UFO-k lelövése. A legutolsó a biomassza-elhárító, amelynek a feladata a biomassza visszaverése. Csak

annyit mondhatok a biomasszáról, hogy összevissza nyálkás trutymó, amely lassan kúszik a föld felszínén.

A bázisokhoz egy bizonyos méretű terület tartozik. Hogyan tudunk terjeszkedni, pl. új bázisokat létrehozni, van-e ezeknek valamiféle kritériuma?

Területeket a taktikai küldetések megnyerésekor szerezhetünk, amikor a csapatunknak szemtől szemben kell megküzdenie az idegenekkel és a mutánsokkal. Ha nyertünk, akkor kiválaszthatjuk, hogy milyen bázist akarunk létrehozni.

Lényeges-e, hogy mekkora területet illetve hány bázist birtoklunk, jelent-e ez előnyöket valamilyen téren?

Hát persze! A területek jelentik a hatalmat a játékban. Minél több van belőlük, az elfogó vadászunk annál nagyobb területet ér el, a kutatásunk annál gyorsabb, és annál több biomasszát tudunk elhárítani. Az utolsó bázisunk elvesztése a játék végét jelenti.

Az idegenek megtámadhatják a bázisainkat, és elveszíthetjük azokat?

Igen. Ha az idegenek elfoglalják valamelyik bázisunkat, akkor az megsemmisül.

Néhány internetes screenshoton jól látható a bolygó felszínén levő biomassza. Ez gondolom, az idegenek műve. Jelent ez valami rosszat?

Igen, éppen ezért kutatásokat kell végezni ebben a témában.

A kutatás és a gyártás megmaradt-e, mit kell ezekről tudni, mennyire fontosak?

Nos, ki lehet hagyni a kutatást, de a játék későbbi részében nagyon nehéz lesz megnyerni a taktikai küldetéseket továbbfejlesztett páncélzat és fegyverek nélkül. És ami még fontosabb, hogy ki kell deríteni, mi történt a Földdel, és hogyan győzhetjük le az idegeneket.

A látottak alapján igen kis létszámú csapatot kell irányítanunk (legfeljebb 7 fő). Mennyire kell vigyáznunk az embereinkre, milyen a fejlődési rendszer?

A taktikai küldetéseket akár egy vagy két emberrel is elkezdhetjük, és bizonyos esetekben ez jobb is, mintha teljes csapattal indultunk volna. Jól vagytok informálva, a maximális létszám valóban hét fő. Ha egy vagy két katonát elvesztünk a harcok közben, az még nem baj, a lényeg mindig a küldetések teljesítése.



A fejlődésről: minden katonának van neve, arcképe és egy halom alaptulajdonsága. A különleges képességeik az alaptulajdonságaikból vannak származtatva, és ha ezekre a tulajdonságokra további pontokat teszünk, akkor ezek a különleges képességekre is pozitív hatással lesznek. Ezzel a módszerrel – és persze megfelelő mennyiségű tapasztalati ponttal – az igényeinknek megfelelően alakíthatjuk emberünk képességeit. Képezhetünk mesterlövészt, orvost, nehézfegyver-specialistát, avagy ezek (és bármely más) keverékét is. Nem árt tudni, hogy egy csapat átlagos katona, akik sok mindenben jók, de egyetlen dologban sem specialisták, bizony előbb-utóbb elbukik az egyre erősebb ellenfelekkel szemben. Olyan szilárd csapatot kell építenünk, amelyikben a katonák egymás képességeit kiegészítve alkotnak ütőképes egységet.

Lehet-e talonban több emberünk, és ha igen, akkor együtt fejlődnek-e a többiekkel, vagy csak akkor, ha használjuk is őket?

Igen, a játék előrehaladtával egyre több ember áll a rendelkezésünkre. Csak rajtunk áll, hogy kit osztunk be egy küldetésre. Akár több virtuális „osztagunk" is lehet: egy a városi környezethez, egy a nyílt terepviszonyokra, egy a bázisharcokra. A katonák tapasztalati pontokat vagy éles harcban, vagy tréning útján kapnak, de a harcban gyorsabban és több pontot gyűjthetünk, így hamarabb specializálhatjuk az adott katonát.

Tudomásunk szerint a játékban nincs pénz. Ez azt jelenti, hogy pl. a katonáink felszerelésekor végtelen mennyiségű eszköz áll a rendelkezésünkre, vagy ha az idegenek lelövik az egyik elfogó vadászgépünket, akkor ingyen kapunk újat?

Nos, ez nem egészen így van. Felszerelést az elfoglalt bázisokon vagy a taktikai küldetésekben találhatunk, illetve a gyártó bázisaink készíthetnek ilyeneket. Kezdéskor csak pár egyszerűbb emberi fegyverünk lesz, de később egyre több és erősebb felszerelést találhatunk (rakétavető, gránátok, lőszer stb.). Az első „harmadik típusú találkozás" után a tudósaink ráállhatnak az idegen fegyverek kutatására, így később használhatjuk is ezeket. Idegen felszerelést gyártani viszont nem lehet! Ha egy UFO lelövi egy vadászgépünket, akkor várni kell egy kicsit, míg újat kapunk.

A legelső UFO játékokban lényeges volt, hogy információszerzés céljából élő idegeneket kapjunk el (csak így tudtunk nyerni). Az Aftermath-ban lesz-e hasonló játékelem?

Igen.

Mi a helyzet az idegenektől zsákmányolt cuccokkal? Azt hallottuk, hogy pl. az idegen fegyverek technológiáját felhasználva hibrid fegyvereket is készíthetünk?

Igen, készíthetünk.

Összesen hány fajta idegennel fogunk találkozni a játékban? Úgy hallottuk, hogy lesznek mutáns földi ellenfeleink is.

Körülbelül 20 fajta „transgenant"-nak nevezett mutáns ellenfelünk lesz. Ezek szörnyűségesen mutálódott állatok, illetve emberek! Természetesen lesznek idegenek is, de ezekről most hadd ne mondjak többet.

A magunk oldalára állíthatunk-e és irányíthatunk-e majd valamilyen módon idegeneket (pl. pszionikus úton)?

Erre nem válaszolok.

Az ECTS bétában átkapcsolhattuk a játékot teljesen magyar nyelvre, aminek nagyon örülünk. Összesen hány nyelven fog a játék megjelenni?

Nem vagyok biztos benne, hogy jól értettem a kérdést. Magyarországon a játék természetesen csak magyar nyelven fog megjelenni. Világviszonylatban a terveink között szerepelnek a lengyel, az olasz, a francia, a spanyol, a cseh és az angol nyelvű változatok.

A technikai specifikációkat olvasva (és a bétákat elnézve) egészen jó 3D-s motort készítettetek. Mi a minimum és az általatok ajánlott konfiguráció?

A motor tényleg saját készítésű, ráadásul olyan extra dolgokat is beépítettünk a programba, mint a véletlenszerű pályagenerátor, így nincs két egyforma küldetés! A 3D-s megjelenítésnek köszönhetően bármilyen irányba elforgathatjuk, és ki-be zoomolhatjuk a kamerát.

A minimum konfiguráció:

Windows 98/2000/XP oprendszer, Pentium III 500 MHz proci, 128 MB RAM, GeForce 2 MX videokártya 32 MB memóriával, 8-szoros sebességű CD-ROM olvasó, DirectX kompatibilis hangkártya, 1.25 GB HDD hely

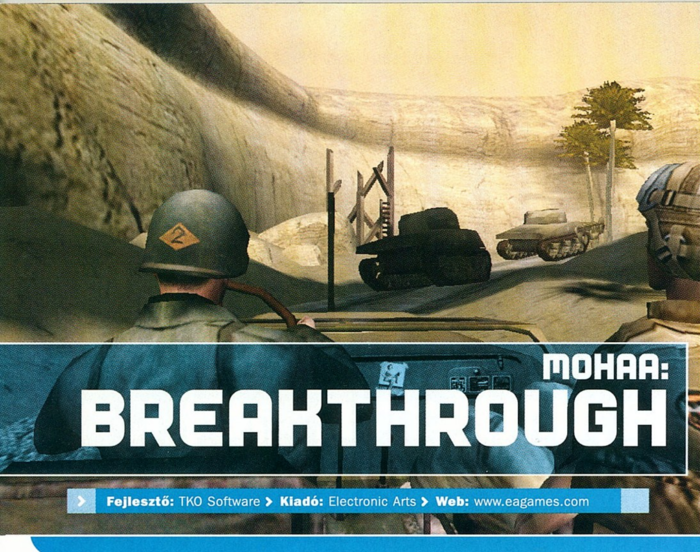
Persze nem árt erősebb vas a játék alá. Az ajánlott rendszer a következő: Pentium III 1 GHz proci, 256 MB memória, GeForce 3 videokártya 64 MB memóriával

Legvégül csak annyit szeretnék megkérdezni, hogy mikor fog a játék az üzletekbe kerülni?

A játék angliai megjelenési dátuma 2003. szeptember 26., remélem, hogy a magyar nyelvű változat ezt követően igen hamar az üzletekbe kerül.

Köszönjük az interjút, és sok sikert a további munkához! ■ SAKMAN





MOHAA: BREAKTHROUGH

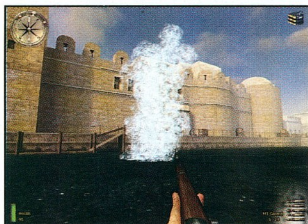
Fejlesztő: TKO Software > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.eagames.com

A 2015 néven ismert fejlesztőcsapat botrányos EA-ból való kiválása után sokan fogadták kétkedéssel a második kiegészítő bejelentésének hírét. A TKO Software neve meglehetősen idegenül csengett, ami nem is csoda, hiszen a Breakthrough az első PC-s fejlesztésük. A netre kiszivárgó képek sem győztek meg senkit, a frenetikus Call of Duty E3-as bemutatója után meg aztán végképp a háttérbe szorult. A szakma negatív kisugárzása azonban hidegen hagyta a fejlesztőket, a rendelkezésre álló időt okosan felhasználva olyan kiegészítőt hoztak össze, melyre a fanatikus Medal of Honor rajongók nem tudnak nemet mondani. Az EA-nak köszönhetően még a szeptember végi megjelenés előtt letesztelhettük az új kiegészítő béta változatát. Előítéleteinket félretéve vágtunk neki a tesztelésnek, és magunk is meglepődtünk, milyen pontosan sikerült a fejlesztőknek visszaadni az eredeti MoHAA hangulatát.

EGY KIS TÖRTÉNELEM. A harcokba 1943 februárjában csatlakozunk, a tunéziai sivatag homokján. Az amerikaiak már 1942 novemberében partra szálltak Észak-Afrikában (Algéria), de a vezérkar tapasztalatlanságának köszönhetően nem tudták kihasználni fölényüket. Óriási taktikai baklövéseket követtek el, és ez egy olyan tábornokkal szemben, mint Rommel, végzetes hibának bizonyult. 1943. február 19-én Rommel vezetésével a Tigrisek megindultak (88 milliméteres tankelhárító lövegekkel felszerelve). A németek keresztültörtek az amerikai vonalakon, a harcok közben 1000 katonát megöltek, több százat foglyul ejtettek, és a nehézfelszerelés nagy részét is megszerezték. A vereség egy csapásra kijózanította jenkiket, de csak súlyos veszteségek árán sikerült visszafoglalniuk a Kasserine hágót.

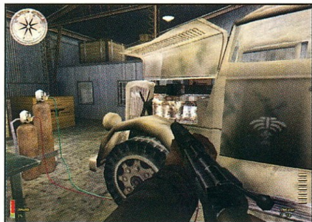
NEGYEDIK ÉVE SZOLGÁLATBAN. Nehezen tudnék olyan grafikus motort mondani, mely ilyen hosszú ideig képezte alapját ilyen sok játéknak. A Quake 3 motor 1999 decemberében debütált először, nem csoda, hogy manapság már egyre gyakrabban halljuk, ideje lenne már váltani. A Doom 3 folyamatos csúszása azonban késlelteti ezt a váltást, így idén még meg kell elégednünk ezzel a motorral. A grafika lett a Breakthrough Achilles-sarka, ezen a téren mutatkozik meg leginkább a fejlesztők tapasztalatlansága. Messze nem ez a maximum, amit ki lehet hozni ebből a motorból, nagyon jó ellenpélda erre a CD-n található Call of Duty demó vagy a Jedi Academy. Életlen textúrák, alacsony poligonszámú tárgyak, karakterek és darabos animációk jellemzik a játékot. Menet közben ezek fel sem tűnnek, de elég, ha megnézzük a Call of Dutyt, azonnal észrevehetjük a különbséget. Sehol egy bump-mapping, pixel vagy vertex shader, a két évvel ezelőtt készült xboxos Halo nagyságrendekkel több grafikai újítást képes felmutatni. Ami a másfél évvel ezelőtt megjelent Medal of Honorban újszerű és elfogadott volt, az bizony 2003 őszén már egyszerűen kevés. Néhány új uniformis (a hős olasz bakák új nációként jelennek meg) ugyan bekerült, de ezek elhanyagolható újdonságok. Látványos volt viszont a sivatagban tomboló homokvihar, a felkavarodott porban semmit sem lehetett látni, még szerencse, hogy amikor célba vettük a társainkat, a hajszálkereszt zöldre váltott. Az már jóval bosszantóbb volt, hogy sem a köd, sem az eső, sem a homokvihar nem zavarja az ellenséges lövészeket, ők hajszálpontosan céloznak még a legmostohább időjárási körülmények között is. A hadjáratok között a már megszokott korabeli, fekete-fehér híradórészletek tájékoztatnak a háború eseményeiről, ezek alatt olyan híres történelmi személyiségek mondanak beszédet, mint Winston Churchill.

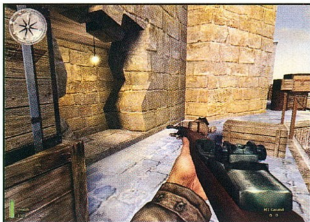
KOCKÁZAT NÉLKÜL VAN SIKER. Ez akár lehetne az EA jelmondata is, látszik, hogy most sem bíztak semmit a véletlenre. Fejlesztésnek, újításnak nyomát sem látjuk, a Breakthrough mereven ragaszkodik azokhoz az elemekhez, melyek a MoHAA-t naggyá tették. A legismertebb klisék minden küldetésben visszaköszönnek, játék közben ez a deja vu érzés végigkísér. Gondolom, mindenki emlékszik arra a részre, amikor a német javítóbázison kell a Tigriseket aláaknáznunk. A Breakthrough-ban az olasz repülőgépek motorját kell megpiszkálnunk, hogy aztán a felszállás után szárnyaszegett madárként potyogjanak a saját támaszpontjukra. Nem lehetett kihagyni a vezethető járműveket, a Breakthrough e téren nagyot domborított. A használható járművek között szerepel a német páncélos (az ágyú mellett a gyalogosok elleni géppuskát is bevethetjük rajta), a 88 milliméteres légvédelmi ágyú (kiváló az olasz harckocsik ellen), a rögzített tüzérségi ütegek, az MG42-











es géppuskafészkek, a kedvencem mégis a vasúti kocsira szerelt üteg volt, mely menet közben lőtte ki a felállított torlaszokat. Eljárt az idő az alapjáték mesterséges intelligenciája felett is. Az ellenfelek ugyan fedezékbe bújnak, onnan lövöldöznek (olyan is előfordul, hogy csak a fegyverüket dugják ki, és célzás nélkül tüzelnek abba az irányba, ahol utoljára láttak minket), de ezek inkább előre megírt események, újrajátszva azt a részt, ugyanúgy viselkednek. Gondolkodás nélkül rohannak géppuskafészkek irányába, eszükbe sem jut fedezéket keresni. Sokkal rosszabb a helyzet a társaink esetében, általában csak az első összecsapásig húzzák, ott lelövetik magukat, minek következtében kínlódhatjuk végig egyedül a pályát. Nagyon sok kritika érte az első kiegészítőt (Spearhead) rövidsége miatt. Tapasztalt játékosok néhány óra alatt végigjátszhatták (mindösszé kilenc küldetés volt benne), másodszor meg unalmas volt végigjátszani. Kicsit hasonló a helyzet a második kiegészítővel is: ebben ugyan 11 viszonylag hosszú küldetést kell teljesítenünk, de így sem tart tovább egy napnál. Alaposan megemelték viszont a játék nehézségi szintjét, belekerült néhány frusztrálóan nehéz rész. Az egyik küldetésben olasz páncélosok előrenyomulását kell megakadályoznunk aknavetők segítségével. A fegyver dőlésszögének a megváltoztatásával kell eltalálnunk a harckocsikat, és bizony ez nem könnyű feladat. Mondanom sem kell, hogy több irányból támadnak, menet közben lőnek ránk, és ha csak egy is eléri a pozíciónkat, akkor bizony kezdhetjük elölről az egészet. Aztán ott van az utolsó feladat, amikor meg kell akadályoznunk egy kommunikációs torony felrobbantását. A németek megállás nélkül támadnak rakétavetőkkel és gépfegyverekkel, közben meg folyamatosan próbálják aláaknázni a tornyot. Elég egyetlen másodperc kihagyás, és lőttek a küldetésnek. Tovább fokozza kínjainkat a krónikus lőszer- és egészségügyi-csomag-hiány. Felejtsük el az esztelen lőszerpazarlást, törekedjünk a fejlövésekre (ez persze nem olyan egyszerű az idióta oldalazó mozgással felvértezett ellenfelek esetében), sőt, az sem árt, ha megbarátkozunk azzal a gondolattal, hogy néhány ellenséget pisztollyal vagy puskatussal kell elintéznünk. Arzenálunk számos új fegyverrel bővült, néhány egészen hasznos is akadt közöttük (főként az ellenségtől zsákmányolt olasz fegyverek voltak érdekesek). Jópofa újdonság volt az aknaszedő, illetve az aknakereső, kár, hogy nem volt több hasonló ötletekből.



AKKOR MOST JÓ VAGY NEM? Minden hibája ellenére a Breakthrough szórakoztató, kellemes kikapcsolódást nyújtó játék. A gond az, hogy minden elemét már láttuk valahol (többnyire a Medal of Honorban), így nem érzünk késztetést arra, hogy bizonyos idő elteltével újrajátsszuk. Látszik rajta, hogy tisztességesen összerakták, de semmi több. Az EA azonban nem lőtte el az összes puskaporát erre az évre. Novemberre ígéri a Medal of Honor: Pacific Assaultot, mely még mindig a felturbózott Quake 3 motort használja, de ezúttal a távol-keleti hadszínterekre kalauzolja el a játékost (Pearl Harbor, Guadalcanal...). Nem szabad azonban megfeledkeznünk az ex-2015-ös Infinity Wardról sem, a hírek szerint még karácsony előtt kijönnek a Call of Dutyval, mely a hírek szerint nagyon ott lesz a szeren. Meglátjuk... **Mocsy**

> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	19/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO izgalmas, üresjárat nélküli küldetések

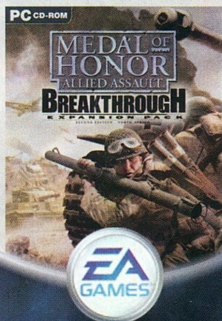
KONTRA csak 11 küldetés › minimális újdonság › elavult AI és grafika

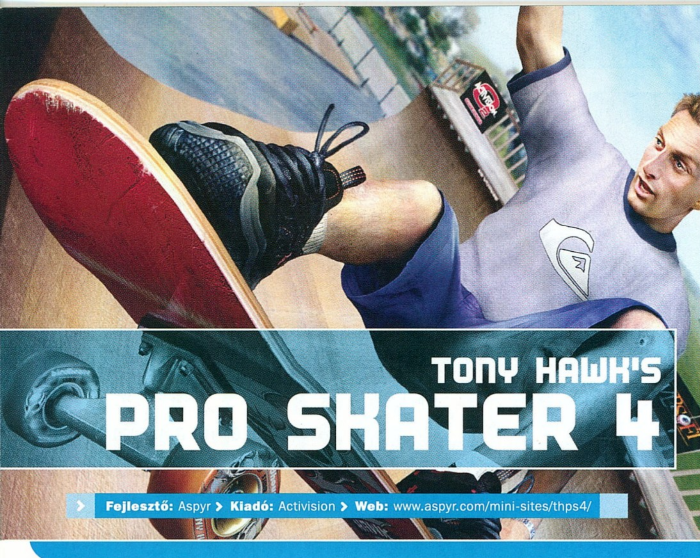
> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII450, 128MB RAM, 2GB HDD + MoHAA

> ARÉNA

MoHAA: Spearhead	82%
Return to Na Pali	85%
Wages of Sin	78%





TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Fejlesztő: Aspyr > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.aspyr.com/mini-sites/thps4/

AZ ELSŐ LÉPÉSEK... Tisztán emlékszem arra a napra, mikor SakmaN valami extrém sportról, gördeszkákról szóló hírekkel, és az ebben a sportágban használatos szakkifejezések garmadájával jelent meg a szerkesztőségben, s büszkén mutogatta legújabb szerzeményét kedvenc Dreamcastjére. Rövid időn belül kellemes kis tömeg verődött össze a gép mellet, mindenkit hajtott a kíváncsiság, az idő múlásával azonban a többség lelkesedése alábbhagyott, így végre én is közelebbről megvizsgálhattam a Tony Hawk's Pro Skater első inkarnációját.

Mint ahogy azt a játéktörténelemből tudhatjuk, a Tony Hawk's Pro Skater a vártnál jobb eredményeket produkált, aminek következtében sorra jelentek meg a különféle extrém sportokkal foglalkozó produktumok. Az immár negyedik részét (hamarosan várható az ötödik is) számláló sorozat 2000-ben kezdte meg PC-s pályafutását a második résszel. A játék konverzióját az Activision az Aspyr cégre bízta (akiket leginkább a Maces társadalom ismerhet), míg a Neversoft töretlenül fejleszti a következő epizódot.

...AVAGY MINDEN KEZDET NEHÉZ. A Tony Hawk's Pro Skater 4 igencsak nehéz helyzetben van. Ezt nem csak a sikerszéria tagjaként ránehezedő nyomás (az előző rész felülmúlása, a különféle újítások és útmutatás a következő generációs sportjátékok számára), hanem a konzolos megjelenésekhez képesti majd egy éves lemaradás is erősen befolyásolja, mivel ott a negyedik rész 2002 novemberében került kiadásra, és az ötödik (Tony Hawk's Underground) rész megjelenése pár hónap múlva esedékes. Mi most azonban próbáljunk meg eltekinteni a konzoloktól, elvégre PC-s játéktesztről van szó. Egy biztos, nem lesz könnyű, jobban mondva a játék során végig szembesülni fogunk a konzolos ősökkel, bár szerencsénkre legyen mondva, ezt a lehető legkevésbé zavaró módon teszi.

FOLYTASSA FELSÉG. Aki már játszott huzamosabb ideig Sólyom Antal és csapata bármely eddigi megjelenési formájával az nyilván már kívülről fújja, mit, hogyan és miért kell tennie a játékosnak, hogy előrébb jusson a programban. (Várlak titeket a következő fejezet elején!)

Nos, kezdjük a gyors ismerkedéssel. A főmenüben a különféle beállítási lehetőségek mellett választhatjuk, hogy szabadon garázdálkodunk bármely eddig megnyitott pályán, esetleg egy kétperces futamot szeretnénk lebonyolítani, saját parkot szeretnénk létrehozni, vagy szeretnénk idegeinket a lehető legjobban lestrapálni, és természetellenes hajhullással tetézni. Ez utóbbi esetben indítsuk el a karrier módot, amelyben a nekünk tetsző skater kiválasztása, létrehozása után máris belevethetjük magunkat a pályák felfedezésébe.

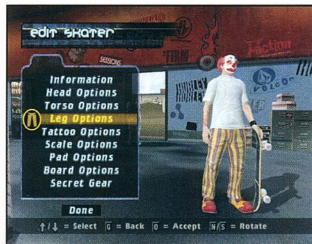
ELÉGTÉTEL. Az első dolgunk a pálya kiismerése, felfedezése (Üdvözlet a visszatérőknek.), amire az eddigiektől eltérően korlátlan mennyiségű idő áll a rendelkezésünkre. A kétperces időlimit eltörlésével a program sokkal gördülékenyebbé vált, nem kell mindig az órát figyelnünk. A másik változás is hamar szembeötlik. A pályára történő belépés esetén ugyanis nem kapjuk meg azonnal a végrehajtandó feladatokat, hanem azokról az ott álldogáló társainktól, járókelőktől, hivatalos személyektől értesülhetünk. A küldetés felvétele után viszont az eddig hiányolt időmérő szerkezet megjelenik, és a feladattól függően különféle időlimiteket állít az azt teljesíteni kívánó játékos elé. Az alappályákon tizenhat, a megvásárolhatókon pedig tizennégy változatos küldetés vár ránk. Ezek nagy része ismerős lehet az előző részekből, de szép számmal akadnak új keletű próbatételek is (pl.: egy kombóval kell összeszedni annak betűit). A feladatok nehézsége és a teljesítésükhöz szükséges idő mennyisége is igen változó. Van pár másodperces feladat éppúgy, mint két perces, akárcsak olyan, amelyet elsőre minden nehézség nélkül teljesíthetünk, és olyan is, amelyiket csak több órás gyakorlás, optimalizáció, esetleg szerencse folytán tudunk abszolválni. A sikertelen próbálkozás után szerencsére gyorsan újra kezdhetjük az adott célt, elég csak belépni a pause menübe, és ott kiválasztani az „Újra kezdeni az utolsó feladatot" opciót. Ugyanitt megnézhetjük, mely feladatokat milyen eredménnyel teljesítettük, és a már meglátogatottak bármelyikéhez egy gombnyomással ellátogathatunk.

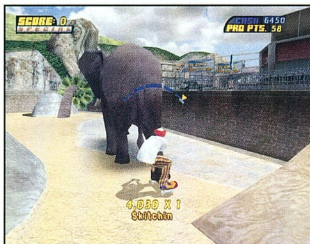
A feladatok teljesítéséért a pénzmagon kívül néha tulajdonságnövelő pontot is kapunk, mellyel deszkásunk tíz kategóriába sorolt értékeit növelhetjük. Az eddigiektől eltérően itt az alapfeladatok teljesítése az összes játszható karakterre vonatkozik, tehát az alapküldetéseket nem kell újra meg újra végigjátszanunk az összes emberrel, elég csak egyszer végigküzdeni magunkat rajtuk, viszont cserébe mindenkinek vannak különleges, csak az ő számára fenntartott, úgynevezett Pro feladatok, amelyek az illető pályafutását













követik nyomon. Térjünk azonban vissza a piszkos anyagiakhoz. A feladatokon túl a pályákon szanaszét, néha igencsak lehetetlen helyeken elszórt százdollárosokból növelhetjük vagyonunkat. Hogy mindez mire jó? Természetesen vásárolhatunk belőle. Így juthatunk hozzá a két extra pályához, a „titkos" karakterekhez, különféle mókás kiegészítőkhöz, videókhoz, csalásokhoz.

MAGYARÁZOM A BIZONYÍTVÁNYOM. Térjünk át a kivitelezés módjára. A programban végrehajtandó trükkök négy fő kategóriába (kick, grab, lip és grind) vannak sorolva. A trükköket az elrugaszkodás után az iránygombok és a megfelelő módosító billentyű segítségével hozhatjuk elő. A trükk előhozásához szükséges gombkiosztást bármikor kedvünk szerint megváltoztathatjuk, a program a későbbiekben már az új kiosztásra fog hivatkozni. A trükkök egymás után történő végrehajtásával tudjuk növelni azok értékét. Mivel az ember nem tud tetszőleges (itt tessék egy kellően hosszú lehetőségben gondolkodni) ideig a levegőben maradni, ezért az egy kombóban végrehajtható trükkök száma igencsak véglegesnek (értsd: három-négy a nagyon-nagy magasságok elérése esetén) tűnik. Ezért vezették be az úgynevezett „revert" trükköt, amelyet a talajra érkezésünkkor tudunk bemutatni: ez a mozdulat nem szakítja meg a kombó menetét, hanem újabb elemmel bővíti azt, innen pedig akár manuállal (kétkerekezés, vagy az elsőkön, vagy a hátsókon), akár további grindolással, ugrásokkal folytathatjuk a kombinációnkat. Ha eléggé ügyesek vagyunk, akár több százezres pontszámokat is összeszedhetünk egy-egy jobban sikerült sorozattal, ugyanis a kombó során nem csak a trükkökért kapott pontszámunk nő, hanem a szorzónk is, amely minden egyes hozzátett trükk révén eggyel emelkedik (tehát tíz összeláncolt trükk máris tízszer annyi pontot jelent). Természetesen ez a rész sem maradhatott ki az újítások alól, hiszen itt már mindenki számára elérhetővé váltak a flatland trükkök, amelyeket manuálból indulva tudunk végrehajtani, így akár deszkánk végére állva, azt pogóként használva ugrálhatunk is vele. A második újítás, hogy a módosítókat duplán lenyomva teljesen más trükköket hozhatunk elő. Harmadikként hozzátehetjük, hogy mostantól már a kocsik hátuljába is bele tudunk kapaszkodni, és ezzel némi extra sebességre tehetünk szert.
Itt térjünk ki a beviteli eszközökre. Köztudott tény, hogy FPS-eket egér és billentyűzet kombinációjával, Tony Hawkokat pedig gamepaddel tudjuk a legjobban játszani; ezen vitatkozni lehet, bár szerintem teljesen felesleges, tehát aki komolyabban foglalkozik a programmal, annak mindenképpen ajánlatos legalább egy „kezdetleges" gamepad beszerzése.

EGY CSIPETNYI SÓ. A Tony Hawk's Pro Skater 4 alatt működő grafikai motor a harmadik rész feltupírozott változata. A mozdulatok továbbra is fenomenálisan néznek ki, ha lehet, akkor még inkább valóságosnak tűnnek. A pályák felépítése is ezt az elvet követi, kevésbé a valóságtól elrugaszkodottnak tűnik, mint néhány az elődökben, és ez a látványvilág tekintetében is megfelel a valóságnak. Igaz, az egy év késés itt-ott meglátszik a programon, az apróbb, kevésbé jelentős személyek bizony néha igencsak gyengébbre sikeredtek, mint a főszereplők.
Újabb jó pont készítők számlájára: Azt már megszokhattuk, hogy különféle együttesektől kölcsönvett számok szolgáltatják a gördeszka alá valót, de a negyedik részben a szokásos mennyiségen is túl tudtak tenni, és mindezt nem is akármilyen minőségben. Itt mindenki megtalálhatja a maga kedvencét. Van itt minden a RunDMC-től kezdve az AC/DC-n át a System of a Downig, hogy csak pár ismertebbet említsek. Ja, még egy, a Sex Pistolstól az Anarchy in The UK mindenki számára kötelező tananyag, különös tekintettel a londoni pályára. A zenék mellett a hangeffektusokért felelős személyek sem tétlenkedtek az előző rész óta. Az effektek nagy része megegyezik, esetleg egy kis javításon esett át, viszont a rengeteg felvett hanganyag sem ment kárba, pl.: már mindenkinek saját eséshangja van. A feladatok ismertetésekor hallható felvételek és a karakterek beszólásai változatosak, egyszóval jobbat nem is kívánhatnánk a programhoz (a következő részben mindez úgyis tovább fog javulni).

ZÁRUL MIHI MÓKATÁRA... Most pedig én vagyok nehéz helyzetben, hiszen olyan, számomra remek programról kell véleményt alkotnom, melyre legszívesebben csillagos ötöst adnék, hiszen remekül szórakoztam vele, többévnyi, hasonló programmal eltöltött idő után is tudott újdonságot mutatni számomra. S ami a legfontosabb, remekül szórakoztam a tesztelés ideje alatt. Azonban minden tényező megvizsgálása után mégiscsak „csak" egy erős négyes, négyes fölét tudok adni neki, ami még mindig nagyon kiváló eredménynek számít. Reméljük a legjobbakat. Jövőre folytatjuk a következő résszel. ■ **LAWMAN**
Ui.: A gamepad akkor is kötelező!





> ÉRTÉKELÉS

88%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

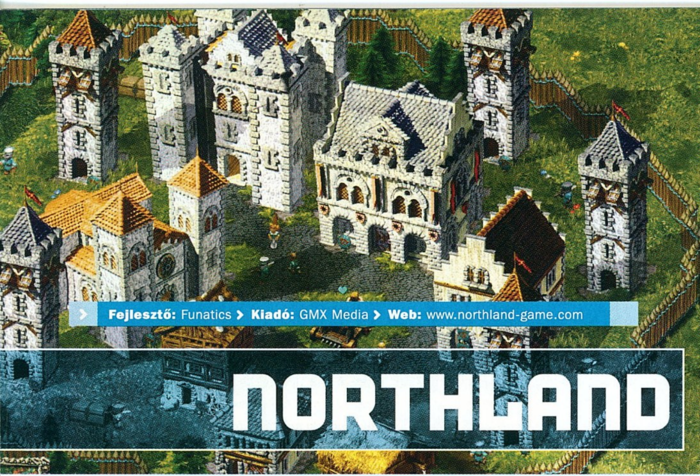
PRO változatos kihívások > remek, hangulatteremtő zenei aláfestés > a stílus kedvelőinek tökéletes kikapcsolódást biztosít hosszú időre
KONTRA késői megjelenés, ezáltal megkopott grafika > néhány idegtépő feladat > a billentyűzetes irányításhoz nem árt polip-ősökkel is rendelkezni

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 256MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Mat Hoffaman's Pro BMX	83%
Tony Hawk's Pro Skater 3	85%



Sokan intézték el a Cultures második részét egyszerűen avval, hogy nem más, mint egyszerű Settlers-klón. Ez azonban nem igaz, mivel a Funatics játéka jóval összetettebb feladatot ró a játékosokra, mint a Settlers építgetése.
A sorozat legújabb részében, a Northlandben a fejlesztők meghagyták az előző epizód gazdasági modelljét, így a Cultures 2-t már jól ismerő játékosok minden figyelmüket Sigurd és a többi hős, na és persze az örök bajkeverő Loki legújabb párviadalára összpontosíthatják.

MÁR MEGINT LOKI. A történet ott folytatódik, ahol a Cultures 2: The Gates of Asgard sztorija befejeződött. Hőseink, miután legyőzték a midgardi kígyót, megünnepelték diadalukat, majd hazatértek szülőföldjükre. Ámde nem sokáig ültek a babérjaikon, mivel egyikük, a szaracén Hatschi hazáját pusztulást és káoszt hozó, kígyószerű teremtmények lepték el, így a hős kénytelen megkérni barátait, Sigurdot, Bjamit és Cryát, hogy akasszák le a szegről fegyvereiket, és siessenek a bajba jutott szaracénok segítségére.

Már bizonyára kitalálta a Culturesben, vagy legalábbis a skandináv mondavilágban jártasabb olvasó, hogy a történések hátterében most is az örök bajkeverő istenség, Loki áll, akit Ódin kipenderített Asgardból, mert megorrolt keresztfiára a midgardi kígyó által okozott kellemetlenségek miatt. Loki persze nem feledkezett meg a halandókról, akik szerinte minden baj okozói, és mindent elkövet, hogy meggátolja sikerüket. Persze bajnokaink sem hagyják magukat, és miután felszámolták a kígyók okozta káoszt, magával Lokival is váltanak néhány keresetlen szót Ódin csarnokában.

ÁRPA, KENYÉR, SER ÉS FEGYVEREK. Ahhoz, hogy sikert érjünk el a küldetések során, hőseink vezetésével mindig ki kell építetnünk egy jól működő kis települést, amely minden lakos igényeit messzemenően kielégíti. A feladat nem olyan egyszerű, mint mondjuk a WarCraftban, ahol az egész bázisépítés célja a megfelelő katonai potenciál biztosítása, de nem is kell annyira szívünkön viselnünk minden egyes polgár ügyes bajos dolgait, mint a Sims sorozat esetében. Ami egyedivé teszi a Northlandet, és általában a Cultures sorozatot a bázisépítős stratégiai játékok között az, hogy az egyes munkásokat időről időre átképezhetjük egy másik szakmára is, már ha az illető kellő mennyiségű tapasztalatot szerzett korábbi hivatásában. Az első feladat, amelyekre bárkit kijelölhetünk, a földművelés, a halászat, a vadászat, vagy valamilyen nyersanyag kitermelése. Ha farmer barátunk kellő ügyességgel kezeli a kapát, építhetünk egy malmot, ahol a molnár feladatkörét bízhatjuk rá. A következő lépés lehet a serfőző, de ehhez már méhkaptárakra és egy működő kútra is szükségünk lesz, lévén a vikingeknél a mézsör töltötte be a folyékony kenyér szerepét. A vadászból idővel szabó vagy bőrműves lehet, a favágóból ács, és így tovább.

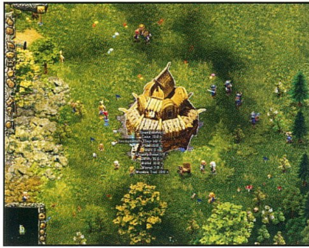
Persze, jó dolog a ser, de az üres korsókkal hadba vonulni igencsak elhamarkodott lépés lenne részünkről. A harchoz fegyverek kellenek, a fegyverekhez pedig fém. Ennek beszerzésére kénytelenek leszünk néhány derék polgárt elküldeni a környező hegyekbe, hogy fogjanak hozzá az ércek kitermeléséhez, vagy ha nem találnak ilyesmit, legalább bizonyos épületekhez, például a katonai erődökhöz szükséges kövekkel, vagy fával térjenek haza. Az ő, illetve a többi munkás feladatát is nagyban megkönnyítjük, hogyha nem sajnáljuk a követ és a fáradságot, hogy utakat építsünk a hegyek, az erdők és a település, valamint annak egyes épületei között. Ha már van tímárunk, akkor ő strapabíró lábbelikkel is elláthatja polgárainkat, ami szintén a munka tempójának fokozását segítheti elő. A játékból nem maradtak ki a kétkerekű kocsik sem, melyeket hozzárendelhetünk egy-egy munkáshoz, akinek így nem a két kezével kell cipelnie a nehéz köveket, vagy farönköket.

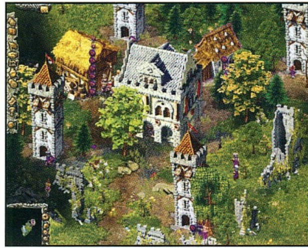
Az asszonyok különleges szerepet kapnak a játékban, mivel őket nem jelölhetjük ki a fent említett feladatokra. Ez mondjuk a bányászat esetében nem is baj, mivel bizonyos RTS-ekben rossz nézni, hogy az időnként igen formásra rajzolt kis parasztհölgy egy hatalmas csákánnyal fejti nekünk a sziklát, vagy döntögeti fejszéjével a fát. Nem, a Northlandben a viking társadalom normáinak megfelelően a nők feladata a tűzhely fenntartása, a













ház gondozása és az utódok világra hozatala. Ez a gyakorlatban úgy fest, hogy a férfimunkásunkat utasíthatjuk, hogy keressen magának feleséget, majd a párt beköltöztethetjük egy házba. Ekkor a férfi melós egyrészt tovább tud majd keményen dolgozni, és enni is kevesebbet akar majd, egy szó, mint száz, kevesebb baj lesz vele. A házasság megkötése után utasíthatjuk arra is, hogy szaporodjon, minek következtében kis falucskánk hamarosan újabb munkaerővel, vagy feleségnek valóval fog gazdagodni. Ennek azért is nagy a jelentősége, mert a Northlandben embereink idővel megöregszenek, sőt, el is halálóznak, ebben az állapotukban pedig ugyebár kevés hasznára vannak a társadalomnak.

HA HARC, LEGYEN HARC! Beszéltünk már a fegyverekről, illetve a fegyverekhez szükséges fémről, nézzük most kicsit konkrétabban, hogy mire van szükség a sikeres háborúhoz. Először is, nem árt felhúznunk néhány katonai épületet, mint például az őrtornyok, vagy a barakk. Ezeknek az épületeknek a közös jellemvonása, hogy nem kevés kő, fa, illetve salak kell a felépítésükhöz, de ne spóroljunk a nyersanyagokkal. A barakk már csak azért is elengedhetetlen, mert itt fogjuk kiképezni a hős katonáinkat. A feladat igen egyszerű: kiválasztunk egy nagykorú polgárt, majd „munkahelyként" kijelöljük számára a barakkot. Ha a fegyverkovács gondoskodott fegyverekről, akkor barátunk egy csinos szarvas sisakban, kezében egy jókora karddal fog előmasírozni az építményből.

A konkrét harcot illetően igen egyszerű a feladat, ami a játék irányításának egészére is jellemző. Nincs más dolgunk, mint a shift billentyű lenyomása mellett rákattintani a hadba küldendő emberekre, majd az így összeállított csoportot egy jobb kattintással ráküldjük az ellenfél katonájára, vagy megfelelően szadista hajlam esetén békés munkására. Nem rossz tanács, hogy a csapatba mindig tegyünk be egy hőst, főleg addig, míg a többi katona elég tapasztalatot nem szerez a katonáskodás területén. Saját bázisunk biztonságát nagyban fokozzák a már említett őrtornyok, melyekben akár el is szállásolhatjuk a katonákat megoldva számunkra is a ház kérdését.

GRAFIKA, HANGOK, IRÁNYÍTÁS. A játék grafikus motorja nem változott a Cultures második része óta, vagyis most is a kissé komikus, enyhén Asterix-képregényes megjelenésű emberkékkel fogjuk magunkat szembe találni. Vitathatatlan, hogy sem az emberek, az épületek és a környezeti elemek megjelenítése, sem a figurák mozgásának részletessége és életszerűsége nem veheti fel a versenyt mondjuk a Rise of Nations-zel, de a Northland hangulatának megteremtéséhez nem is kell eget rengető grafika. A hanghatások szintén feledhetők, noha az egyre növekvő település zsibongása azért meghaladja az átlagost, viszont a zene igencsak kellemes, középkori hangulatú akkordokból áll, amit az ember hosszasabb játékok után sem fog kikapcsolni.

Külön ki kell emelnünk a kezelőfelület áttekinthetőségét, valamint az irányítás egyszerűségét. Kétségtelen, hogy szükség van jó pár percre, míg az ember megszokja a képernyő jobb oldalán felnyíló ablakokban látható statisztikákat és beállítási lehetőségeket, de sem az épületek, sem a polgárok esetében nincs szó ablakok tucatjairól. Ha pedig azt vesszük figyelembe, hogy igencsak sok lehetőséget biztosító játékról van szó, a kezelőfelülettel kapcsolatban még a barátságos jelzőt is nyugodtan alkalmazhatjuk. Az irányítás még egyszerűbb, egyetlen, RTS játékkal valaha is találkozott gamernek sem fog nehézséget okozni. A bal oldali egérgombbal kiválasztunk egy embert, vagy mondjuk egy épületet a menüből, a bal oldalival pedig elindítjuk valahová, vagy épület esetében elhelyezzük. Több szót nem is érdemes vesztegetni rá.

MÉG EGY GONDOLAT. Aki játszott a Cultures 2-vel, és kritikusabb szemmel vizsgálja a számítógépes játékokat, biztos elfintorodik, mondván a program megszólalásig hasonlít a C2-höz, és valójában nem több, mint küldetéslemez. Ebben van is némi igazság, de mivel a Cultures második epizódjára túl hamar ráragadt az a bevezetőben is említett Settlers-klón bélyeg, épp ideje volt, hogy hőseink kalandjainak fonalát tovább szőve újabb epizód bizonyítsa be, hogy a Cultures sorozat nem egyszerű másolat, hanem egyedi élményt nyújtó, színvonalas játék. ■ TRASHER

> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	17/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO érdekes sztori > összetett, mégsem túl bonyolult mikromenedzsment > kellemes zene

KONTRA idejétmúlt, elnagyolt grafika > keveset ad a Cultures 2-höz

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

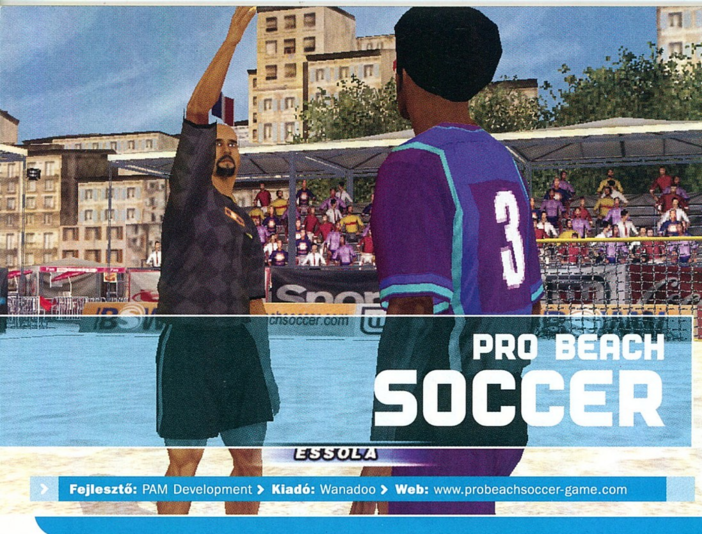
> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII300, 64MB RAM, 500MB HDD

> ARÉNA

Settlers III	88%
Cultures 2	70%
1503 A.D.	80%

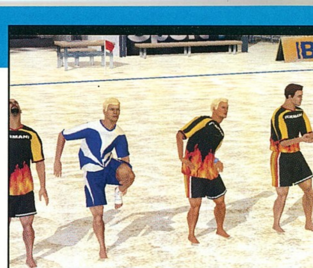






PRO BEACH SOCCER

Fejlesztő: PAM Development > **Kiadó:** Wanadoo > **Web:** www.probeachsoccer-game.com





A strandröplabda ma már világszerte ismert sportág, azonban a strandfociról talán még nem mindenki hallott. A brazil labdarúgás méltán világhírű, nem véletlen, hogy a strandfoci is onnan származik: a puha homokban nem kell sajnálniuk magukat a játékosoknak, és így olyan akrobatikus mozdulatokat is megengedhetnek maguknak, amelyek szinte már cirkuszba illenek. A strandfoci pergő ritmusú és igen látványos – olyannyira, hogy még Eric Cantona is kedvet kapott hozzá. A Pro Beach Soccer most ezt a sportágat dolgozta fel, méghozzá egészen hivatalos formában, merthogy már a strandfocinak is megvan a hivatalos fóruma, és így valóságban is létező nevek lépnek a pályára.

Maga a játék mondjuk már kevésbé igazodik a valósághoz, sokkal inkább arcade beütésű. Inkább látványos, és nem annyira taktikus játékot akartak kihozni a dologból. A mesterséges intelligencia nem verhetetlen, az irányítás pedig nagyon egyszerű, így még az amatőr focisták is sikerélményhez jutnak – én már csak tudom, hiszen magamat is ide kell sorolnom. A játékmenetben szintén arcade vonásokat fedezhetünk fel, mert a pályán nemcsak a gólokat, hanem a művészi pontjainkat is szaporíthatjuk. Amennyiben szép csapatjátékkal visszük el a kapuig a labdát, közben bravúros cselekkel is élünk, és végül a támadást sikerül is befejezni, úgy tetemes mennyiségű ponttal jutalmazzák a játékunkat. A kapura lövések mindemellett nemcsak a statisztikákat szépítik, hanem különleges kijelzőket is feltöltenek. Minél veszélyesebb egy lövés, a csapatok neve mellett látható fej annál több arany színt kap, ha pedig már teljesen bearanyozódott, akkor a játékosok extra energiával töltődnek fel, és kisebb show-műsort prezentálhatnak – persze, csak ha nem veszi el az ellenfél a labdát.

A meccsek több fordulóból állnak, mint két félidő, de a játékszabályok ezt leszámítva szokványosak. A nemzetközi mezőnyből kiválasztva egy csapatot lehetőségünk van a felálláson változtatni, játékost cserélni, és különböző játékmódokban léphetünk pályára. Rögtön a közepébe vághatunk barátságos mérkőzést indítva, ugyanakkor az Arcade módban meccsről meccsre haladhatunk előre, mintha csak játéktermi géppel rendelkeznénk (amelybe három érme van bedobva), ennél a módnál jóval realisztikusabb a Pro Beach Soccer Tour, ahol a valódi bajnokság menetrendje érvényesül, azután rendezhetünk egyéni bajnokságot is kieséses vagy körmérkőzéses rendszerrel, és végül persze van tréning is. A tréningezéssel valamennyi lényeges mozzanatot – többek közt a labda vezetését, a kapura lövést vagy épp a művészi játékot is – begyakorolhatjuk, és hogy minél jobb teljesítményre ösztönözzenek bennünket, mindegyik tréning úgy van kitalálva, hogy a tudásunkat egyre jobb rekordok elérésével fokozhatjuk. Ha pedig az összes alaprekordot megdöntjük, úgy a gyakorló pálya is választhatóvá válik a többi játékmódoknál.

A meccseket amúgy Brazíliában, Portugáliában, Franciaországban, Az USA-ban és Thaiföldön rendezik, s bár a homokföveny mindenütt egyforma, azért érezni a helyszínek eltérő hangulatát. Például választhatunk nyelvet, ám ennek ellenére mondjuk a marseilles-i pályán francia gagyogást kell hallgatnunk. A kommentátor személyét tehát vehetjük úgy, hogy az a helyi sajátosságok egyike, mint ahogy az is nagyon poénos, hogy a háttérből Amerikában a hotdogárus óbégatása hallatszik. Kár, hogy az efféle hangulati elemeket, sőt maguknak a kommentátoroknak a szókincsét nem igazán vitték túlzásba, ezért már tíz perc játék után is feltűnő, hogy mindig ugyanazt halljuk.

A Pro Beach Soccer ránézésre teljesen oké: a karaktermodellek pofásak, a mozgások is jók, és a játékosok nemcsak a bőrt, hanem a homokot is rúgják. DJ-k és csinos lányok szórakoztatják a közönséget a holtidőkben, így a hangulat látszólag olyan, mint az igazi meccseken. A grafika részéről legfeljebb az érdekes, hogy az egyetlen textúrából álló háló még a legnagyobb bombákat is rezzenéstelenül tűri. No meg esetleg az, hogy a játék néha lassított felvétel nélkül is lelassul. Bár részemről inkább a játékmenet igénytelenségeit tartottam igazán idegesítőnek. Bosszantó egy helyzet, amikor a labda már hasítja a levegőt a jobb felső sarok felé, a kapusnak esélye sincs, hogy idejében elérje, és egyszer csak a bíró sípja hallatszik: lejárt az idő – a gól érvénytelen. Az AI sem áll a helyzet magaslatán. Néha előfordul, hogy senki sem akar a labdáért menni. Az még hagyján, hogy a játék tőlünk elvárja, hogy a legközelebbi játékosra váltsunk, azonban még az ellenfél játékosai is elbambulnak. Végezetül pedig az sem mindegy, hogy a játék az amúgy szép motion captured mozgásokat milyen ütemben ölti egymásba. Sajnos ezen a játékon nem nagyon érződik a valódi strandfoci pergő ritmusa. Egy biztos: a fociőrültek semmi őrületeset nem találnak benne. ■ **VZ**

> **ÉRTÉKELÉS**

55%

grafika	21/25
zene/hang	7/15
játékélmény	18/40
kategórián belül	6/15
összhatás	3/5

PRO strandfociról még nem volt videojáték > jó mozgású játékosok > könnyű kezelés

KONTRA lassú tempó > egyforma akciók a gép részéről > ostoba AI.

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> **ARÉNA**

FIFA 2003	83%
International Superstar Soccer 3	81%
Actua Soccer 3	58%

Amikor már azt hitted, mindent felfedeztél, amikor már bejártad Luclin holdjának minden zegét-zugát, és a síkok kalandjai is unalmassá váltak, amikor már az ősi kontinensen sincs, amit ne láttál volna, akkor jöhetnének a pihenés megelégedett, semmittevő órái. Ám ha visszatérsz szülővárosodba, misztikus hang suttogja, valami megváltozott, indulnod kell, új kalandok, elfeledett kincsek várnak rád, hiszen felbukkantak Norrath elveszett labirintusai...

EVERQUEST: LOST DUNGEONS OF NORRATH

> **Fejlesztő:** Verant Interactive > **Kiadó:** Ubisoft > **Web:** www.lostdungeonsofnorrath.com

KINCSET ÉRŐ BŐR. Néha kicsit sims-szindrómám van Norrath-ban. Néha kicsit úgy érzem, a sokadik bőrt húzzák le az EverQuestről, ahogy rendre érkeznek az újabb és újabb kiegészítők, melyekért ráadásul minden alkalommal fizetni kell, holott mint havonta perkáló játékos valahol elvárhatnám, hogy a pénzemért a programot karbantartsák és fejlesszék. A Legacy of Ykesha után el is határoztam, vége, jöhet bármi, nem veszek meg több EverQuest kiegészítőt. Ám ahogy közelgett a megjelenés napja, úgy néztem egyre gyakrabban vágyakozva a pre-order gombra, nem maradhattam ki az új kalandokból... Naná, hogy az elsők közt akartam ott lenni, mikor megnyílnak az új, legendás labirintusok kapui az egyenlő esélyekkel induló, mit sem sejtő kalandozók előtt! Ismét legyőzettem hát, és beszereztem a következő kiegészítőt, s kivételesen áldassék gyengeségem, mert a Lost Dungeons of Norrath a legjobb mind között.

ÚT AZ ISMERETLENBE. Már nagyon rég nem éreztem azt a vibrálást Norrath-ban, mint 2003. szeptember 9-én, amikor több ezer játékos kereste a csapatot, a kalandot, és mindent áthatott az újdonság felfedezésének varázsa. Senki nem tudott még biztosat, nem tudta pontosan, merre és hogyan. Minden új információ kincset ért, és ezt a kalandozók egymást segítve megosztották egymással, hiszen nem kellett remegni, a kiegészítő labirintusaiba csak az adott küldetést felvállaló, legfeljebb 36 fős csoport tagjai léphetnek be, így senki nem halász el senki elől semmit.

A programban 48 új zóna nyílt, ezek mindegyike labirintus. A küldetéseket adó NPC-t a már összeállt kalandozó csoportoknak kell felkeresniük (a szintkülönbség legfeljebb 7 lehet), ezután együtt kell megtalálni a labirintust, és teljesíteni a kapott feladatot. A két nehézségi fokozatnak és a szintfigyelésnek köszönhetően bizony a legmagasabb szintű játékosok is megizzadhatnak egy-egy összecsapás után!

FRISS, ZAMATOS. A labirintusok mélyén természetesen rengeteg újdonság bukkan fel – varázstárgyak, fegyverek, drágakövek és különös hamvak, maradványok is. Új lehetőség, hogy bizonyos tárgyakat (ládák, koporsók) meg lehet vizsgálni, és ki lehet nyitni, bár bennük éppúgy lapulhat kincs, mint csapda vagy seregnyi agresszív rovar. Immáron kulcsszereplők a csapatban a csapdafelderítésre és hatástalanításra is képes karakterek is.

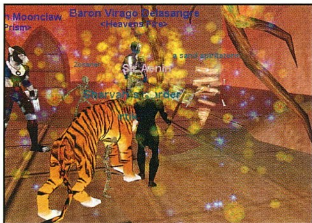
A jutalmazás rendszere különösen jól kitalált. A teljesített feladatért pont jár, melyet az adott feladatcsoport kereskedőjénél (és csakis ott) költhetünk el. Így szerezhetjük be például az új varázslatokat is.

Ezúttal a versenyszerűen játszók is megkapják csemegéjüket, hiszen a labirintusok felfedezői sikereik és kudarcaik, valamint elért pontszámaik alapján szerepelnek a LDoN játékon belüli (!) top listájában, és ebben egyenlő esélyekkel indulnak a 20 és 65 szint közötti játékosok. A mesteremberek is örülhetnek, hiszen a szakácsok, a takácsok, a kovácsok és más iparosok több száz új receptet fedezhetnek fel!

Végül, de nem utolsó sorban megemlíteném még az általam tárgybűvölésre keresztelt lehetőséget. Megszerzett és új adattal felruházott tárgyainkba befoglalhatjuk a labirintusokban talált, különböző módosítókat hordozó ékköveket. Mivel ezek a kincsek nem átruházhatók, arra is lehetőségünk van, hogy a megerősített vértből vagy fegyverből kivegyük őket, ám ekkor a kő sajnos megsemmisül.

Nem sok helyem maradt az összegzésre, de nem is kell ragozni, aki EverQuestezik, annak kötelező darab. Évek óta nem volt ilyen hangulat a játékban, nem szabad kihagyni! Annyira lelkes vagyok, hogy ha megkérdeznétek, érdemes-e emiatt elkezdeni, azt mondanám, igen (!), bár már csak 4 hónap, és itt az EverQuest II. ■ LILY







> **ÉRTÉKELÉS**

93%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

PRO megunhatatlan > érdekes > izgalmas > hangulatos > feledhetetlen

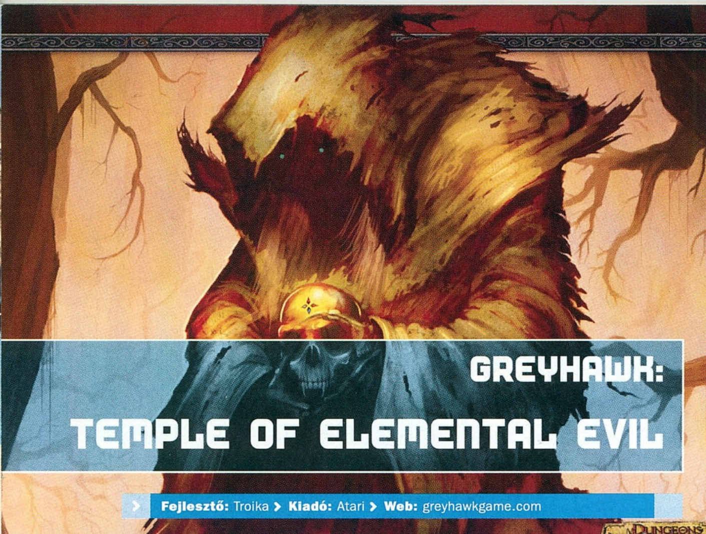
KONTRA abbahagyhatatlan

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII300, 128MB RAM, 700MB HDD

> **ARÉNA**

Dark Age of Camelot	85%
Star Wars Galaxies	78%
Asheron's Call	88%



A Games Convention egyik legnagyobb élménye volt, amikor az Atari stand egyik eldugott szegletében megtaláltuk a Greyhawk: The Temple of Elemental Evilt. Mire ti ezt olvassátok, a ToEE már kapható, ám sajnos lapleadásig nem sikerült kezeink közé kapni. Viszont a lipcsei show-n volt szerencsénk beszélgetni az egyik készítővel, és játszhattunk is egy kicsit ezzel az igazán hardcore szerepjátékosoknak készülő programmal. Így egy röpke interjú erejéig kitérünk rá már most.

Összefoglalnád pár szóban a sztorit?

Flanaess világában évekig béke honolt, ám a falvak nyugodalma nem túl régi, hiszen alig tíz év telt el azóta, hogy a Hommlet közelében lévő gonosz templom démonikus urát elpusztították. És bizony, ahogy az lenni szokott, ismét előkerülnek a gonosz hatalmak, megindul a suttogás a fenyegető veszélyről...

Tudjuk, hogy a program egy régi, klasszikus modul alapján készült. Mennyire sikerült megőrizni ezt?

Igyekeztünk csak minimális változtatásokat végbevinni, annyit, amennyit a szabályrendszer és a számítógépes átirat megkövetelt. Természetesen a modul számos helyen szabad teret hagyott a mesélőknek, ezeket mi is igyekeztünk jól kihasználni, és reméljük, hogy az eredeti játék kalandozói is elégedettek lesznek.

Mekkora szabadságot hagytatok a játékosoknak a történet megoldásában?

Szerintem nem lesz ok panaszra. Már a parti megalkotásakor is hoznak döntést, milyen beállítottsággal akarnak végigmenni – jó, gonosz, kaotikus stb. Emellett az események nagy részében választható, hogy harccal, párbeszéddel vagy akár elosonással próbálják megoldani az adott szituációt. A választott út befolyásolhatja a végkimenetelt is.

Láttuk, hogy a harcrendszert a klasszikus, körökre osztott, végletesen aprólékos módszerrel oldottátok meg. Nem féltek, hogy ezzel elrémisztitek a kevésbé hardcore szerepjátékosokat?

Nem, bár kétségtelen, hogy a játékot igazán ők fogják élvezni. Hagytunk egy kiskaput azért a pergősebb játék kedvelőinek, opcionálisan bekapcsolható, hogy a szörnyek körei azonos időben történjenek a mienkkel. Ez jelentősen felgyorsítja, de egy picit a játékos előnyére vagy hátrányára meg is változtathatja a csaták kimenetelét.

Tudjuk, hogy a legfeljebb öttagú csapat kalandozóinak követői is lehetnek. Mennyire lesznek önállóak ezek a karakterek?

Ezek az NPC-k erősítik a sztorielemeket, így sokszor fontos részletekre, eseményekre hívják fel a figyelmet, de természetesen kiveszik a részüket a csatából (az irányításod alatt), sőt a zsákmányból is (nem kell aggódni, amikor visszatérnek a városba, automatikusan eladják a szerzett tárgyat). Az idézett lényeket nem irányíthatod, ők automatikusan támadnak majd, ha gazdájuk is támad.

A játék tagadhatatlanul gyönyörű. Itt, a mocsárban, az óriás béka mellett különösen megkapóak ezek a kis röpködő tündérek... Milyen motort használtok?

Az Arcanum módosított motorjával készítettük a ToEE-t, többek között kicseréltük a karakterek modelljeit is.

Lesz multiplayer mód a játékban?

Nem lesz.

Az előzetes hírekben 30-40 órányi tiszta játékidőt ígértetek. Van-e változás?

Nincs. Körülbelül ennyi idő szükséges, hogy mellékküldetések nélkül végig vidd a játékot. Az alküldetések teljesítéséhez ennél jóval több időre lesz szükség.

Megmondanád nekünk bizalmasan, lesznek-e Easter Eggek a játékban?

Igen, nem is kevés... :)

Készül valamilyen szerkesztő a játékhoz? Alkothatunk hozzá majd saját modulokat?

Nem. Annyira gyorsan kellett megcsinálni a programot, hogy erre egyáltalán nem jutott időnk.

Kár. Reméljük, legalább terveztek hozzá kiegészítőt...

Ez csak az Atarin múlik.

Köszönjük az interjút! Sok sikert! Lily











LIONHEART - LEGACY OF THE CRUSADER

Ha egy ládát találunk, mentsük el F9-cel a játékot. Ezután, ha nem a megfelelő tárgyat találjuk a ládában, töltsük vissza a játékállást. Minden visszatöltéskor más és más lesz a láda tartalma.



NORTHLAND

Játék közben lehet a következő kódokat begépelni:

funlarry	gyorsítja a játékot
funmapverybig	felfüggeszti a játékot
funmapverysmall	mindenki bemegy a házba
funexplore	felfedi valamennyi térképet



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Híres karakterekkel és különböző módon játszhatunk, miután 100%-ra teljesítettük a pályát, és egy meghatározott összeget elköltünk az üzletben.

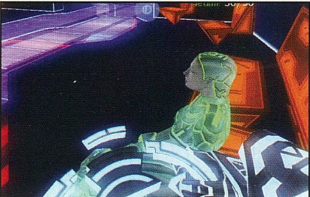
Jango Fett	9000$
Karnevál szint	15000$
Nagy Fej mód	1000$
Bohóc cipők	150$



TRON 2.0

Játék közben nyomjuk le a T billentyűt, majd ezt követően írjuk be valamelyik kódot:

mpkfa	minden fegyver, teljes egészség/energia
mpammo	teljes energia
mphealth	makkegészség



HEAVEN AND HELL

A játékot az alábbi paraméterekkel indítsuk. (A parancsikon tulajdonságaiban a „h_h.exe -multi" álljon a célmezőben, ha a -multi paramétert választjuk.)

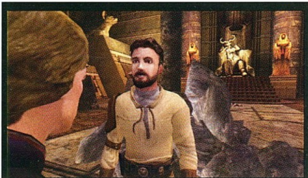
-multi, -fps, -singlestep, -network, -loadnetwork, -client, -good, -bad, -debug, -level, -systemcursor, -display



JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

A konzol megnyitásához a Shift+~ billentyűt használjuk. Az itt elérhető csalások engedélyezéséhez a „devmapall" utasítást adjuk ki.

god	isteni képességek
noclip	nincsenek korlátok
notarget	az ellenfelek nem törődnek a játékossal
kill	öngyilkosság
give all	fegyver, egészség, páncélzat új állapotba kerül
give health	egészség 100%
give armor	páncél 100%
give ammo	lőszer 100%
npc kill all	a játékoson kívül mindenkinek csengetnek
undying	„halott" mód
quit	kilépés



FREEDOM FIGHTERS

A játék mappájában keressük meg a „freedom.ini" fájlt, majd a jegyzettömbbel nyissuk meg. Írjuk bele az „EnableConsole 1" sort, majd mentsük el. Játék közben a ~ bekapcsolja a konzolt, amely három egyszerű csalást tesz lehetővé:

god 1	sérthetetlenség
giveall	valamennyi fegyver
infammo	korlátlan lőszer

FLY OR DIE

Játék közben nyomjuk le a C billentyűt. A megjelenő dobozba írjuk be az alábbi csalásokhoz vezető, avagy pályakódokat. Figyeljünk a kis- és nagybetűk közti különbségre.

pleasespeed	az űrhajó korlátlan mozgása nagy sebességen be/ki
pleaselives	nem kevesebb, mint 5 extra élet
pleasehealth	gyógyító kis szavacska
pleasegod	sérthetetlenség be/ki
pleasefire	tűzerő fokozása
pleaserockets	20 rakéta
pleasenextroom	következő szoba
pleaseprevroom	előző szoba
LOVE2KILL	Level 1
DIMINISHME	Level 1, Stage 2
VERDAMMTEN	Level 2
2BBEHEADED	Level 2, Stage 2
KALISHITER	Level 3
DEVILSHERE	Level 3, Stage 2



MOTOGP 2

Az Edit Rider képernyőn változtassuk motorunk logóját „kingpin"-re. Ezután nézzük meg, mivel is állunk a rajthoz.

AMERICAN CONQUEST - FIGHT BACK

Játék közben Enter billentyű, majd a kód betűi szép sorjában, ha a játék nehéznek bizonyulna.

babki	5000 nyersanyag
VICTORY	győzelem
viewall	teljes térkép

BOUNTY HUNTER SX

Az Enter nyomva tartása mellett:

F1	egészség
F2	pénz



Runaway
A ROAD ADVENTURE
VÉGIJÁTSZÁS

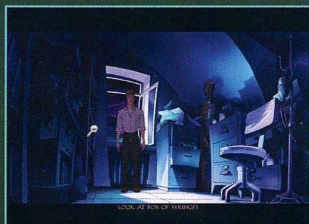
PROLÓGUS. Brian eddigi élete nagy részét meglehetős védettségben élte le. Fizika szakon végzett egy jó hírű New York-i iskolában, majd sikeresen felvételt nyert a legjobb kaliforniai egyetem doktorandusai közé. Úgy gondolta, élete egyik legnagyobb kalandja az lesz, amikor ütött-kopott autójával átutazza a kontinenst. Tévedett. Önhibáján kívül elütött egy gyönyörű lányt, aki maffiózók elől menekült. Szerencsére nem lett komolyabb baj, a lány megúszta könnyebb sérülésekkel. A kórházi ágyon azonban elmesélt egy szövevényes történetet, amely szerint az apját kegyetlen maffiózók halálra verték, s mint egyetlen szemtanú, az ő élete is veszélybe került. Könyörgött, hogy ne hagyja egyedül, szerinte a bűnözők a kórházba is követik, csak hogy végezzenek vele. Brian megígérte, hogy vigyáz rá, már csak azt kell kitalálnia, hogyan is szálljon szembe két hidegvérű gyilkossal.

WAKE ME BEFORE DYING. „Vizsgáljuk meg a fürdőszoba ajtaján lévő térképet, majd kutassuk át alaposan a fürdőt (ne hagyjuk ki a szemeteskukát sem). A tükör előtt lévő alkoholos üveg és a szemétből előbányászott kiszáradt filctoll logikailag passzol ugyan egymáshoz, de sajnos a gyakorlati kivitelezés lehetetlen (próbáljunk csak meg üvegből tollat feltölteni). Gina szobájának ablakán keresztül juthatunk át a szertárba, ahol rengeteg hasznos felszerelésre bukkanhatunk a polcokon. Itt van mindjárt egy nagy halom steril fecskendő, mely kiválóan alkalmas arra, hogy alkoholt juttassunk a kiszáradt filctollba. A polc aljáról két libatollal megtömött friss párnát vehetünk fel, sőt még egy nagynyomású flakonban alkoholos tisztítószert is találhatunk. Az ablak melletti kisszekrény tetején talált orvosi kézikönyvet se hagyjuk ott, ki tudja, mikor lesz szükségünk orvosi ismeretekre. Szedjük le a bemutató bábu fejét, majd a középső fiókból kilógó kartont is vegyük magunkhoz. Gina szobájába visszatérve vegyük le a lány táskáját a szekrény tetejéről, majd kutassuk át alaposan (többször is). A kézitáskában talált szőke parókát tegyük rá a bábu fejére, a párnákból formázzunk testet, majd az egészet terítsük le egy takaróval. A filctollal töltsük ki a kartont, majd cseréljük el Gina papírjaival (azokat tegyük a bábu ágyának végére). Ezután nincs más dolgunk, mint kimenni egy pillanatra a fürdőszobába. Az egyik bérgyilkos, kihasználva a távollétünket, „végez" a bábuval, de ezzel még nincs vége a megpróbáltatásoknak. A csel hamarosan kiderül, így minél előbb ki kell juttatni Ginát a kórházból. Az orvos által felírt nyugtató azonban egy elefántot is ledöntene a lábáról, hiába rázzuk Ginát, az csak nem akar magához térni. Vessünk egy pillantást az ágy melletti asztalkán lévő gyógyszerre. A szertárból kikölcsönzött orvosi kézikönyv szerint az altató hatása igen erős, és csak a hideg zuhany képes magához téríteni a pácienst. Innentől kezdve felgyorsulnak az események, a tisztítószeres flakont lángszóróként használva működésbe hozzuk a plafonon lévő tűzjelző készüléket, majd miután Gina magához tért, villámgyorsan olajra lépünk."

A lány furcsa mód nem akar a rendőrségre menni, szerinte nem szabad megbízni senkiben. Egyetlen információforrásuk egy ütött-kopott kereszt, amelyről az égvilágon semmit sem tudnak. Ekkor Briannek mentő ötlete támad, Chicagóban él egy történész barátja, talán ő tud segíteni. Az odavezető út eseménytelenül telik el, hőseink nem is sejtik, hogy a Sandretti fivérek összes alvilági kapcsolata az ő autójukat keresi. Chicagóba érkezve közvetlenül a múzeum előtt állnak meg. Brian barátja szívesen segítene, de az új 3D-s scannerrel csak a megtisztított tárgyak korát határozhatják meg. A múzeum restaurátora meg éppen egy kiállítás előkészítésével van elfoglalva, így kevés az esély arra, hogy munkáját félbeszakítva segítsen Briannek. Eközben a chicagói maffia egyik oszlopos tagja leadja a drótot a bérgyilkosoknak...

THE MYSTERIOUS CRUCIFIX. „Próbáljuk meg rávenni a restaurátort, hogy segítsen, beszélgessünk el vele a munkájáról. Úgy néz ki, tényleg nagyon el van havazva, máshonnan kell megközelítenünk a kérdést. A polcon sorakozó tárgyak türelmesen várnak a









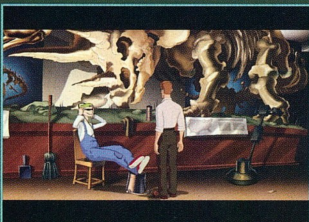




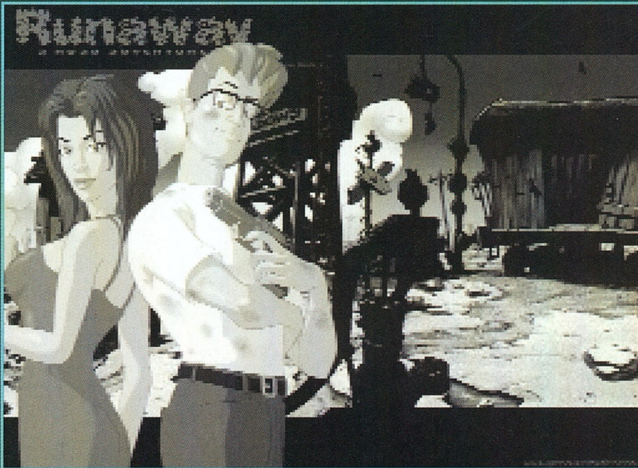
sorukra, ezeknek mind ragyogniuk kell a megnyitóra. Csempésszük a keresztet a sor elejére, majd emeljünk el a munkaasztalról egy fiola lakkot és az ecsetet. Csevegjünk kicsit a hallban a takarítóval, aki másodállásban a múzeum szertárát fosztogatja. Pofátlanul megadja a telefonszámát arra az esetre, ha igényt tartunk a szolgáltatásaira. Mivel ő az egyetlen, aki ismeri a szertár ajtaját nyitó kódot, ne verjük meg, inkább használjuk ki a kapzsiságát. Kenjük be lakkal az ajtó melletti számzárat, majd a folyosóról telefonáljunk a takarítónak. Hitessük el vele, hogy komoly vevők vagyunk, majd bírjuk rá, hogy menjen be a szertárba. Rögzítsük az ujjlenyomatait a nyomógombokon, ezután a kombináció megfejtése már nem okozhat gondot (8137). A szertárban az asztalon különös kulcsot találunk, és a mellette lévő üzenetből az is kiderül, hogy a kulcs Clive barátunk tulajdonában van. A maszkot rejtő szekrény kinyitása embert próbáló feladat, a hangazonosítóval felszerelt zár minden jogosulatlan betolakodót kiszűr. Térjünk vissza Clive szobájába, majd pakoljuk el az asztalán tornyosuló könyveket. Az asztallapban különös kulcslyukra bukkanunk, melybe a szertárban talált aranykulcs pontosan beleillik. A zárnyelv elfordítása után titkos rekesz nyílik meg az asztalban, mely egy magnetofont rejt. Vegyük kölcsön, majd gondosan zárjuk vissza a rekeszt. A magnetofonnal rögzítsük a restaurátornő nevét és hangját, majd játsszuk le a szekrény előtt. Minden remekül halad, a kísérlet felénél azonban lemerülnek az elemek. Még szerencse, hogy a szobában lévő folyékony nitrogénben feltölthetjük őket, ehhez csak le kell emelnünk a palack mellett lévő merőkanalat. A trükk sikerült, a maszkot rejtő ajtó feltárul. Bányásszuk ki a rubint a kéz alakú maja régiséggel, majd térjünk vissza a restaurátorhoz. Rakjuk be a rubint a lézerbe, majd dőljünk hátra, és szemléljük az eseményeket. A felturbózott lézer ripityára töri a nő kezében lévő műtárgyat, minek következtében az asszony összeomlik. Kudarcnak éli meg az egész életét, és mély önsajnálatba merül. A kimerült restaurátoron egyetlen dolog segíthet, egy bögre forró és erős kávé. Sajnos az automata teljesen kiürült, és Willy, a takarító egyáltalán nem mutat hajlandóságot arra, hogy feltöltse a gépet. Állítása szerint tegnap használta el az utolsó csomag kávét. Látogassuk meg a szomszédos teremben lévő maja kiállítást, az ott található edények kávébabot rejtenek. Így egészben nem sok hasznát vesszük, először meg kell őrölnünk a restaurátorszobában lévő asztali esztergával. A minőséggel rendben is volnánk, de a takarító csak eredeti csomagolásban hajlandó elfogadni a kávét. Az emeleten lévő szemetes kukában meg is találjuk az előző napi adag csomagolását, nincs más dolgunk, mint a tálból áttölteni a port a zacskóba. Willy ezután már hajlandó feltölteni az automatát, és végre a restaurátornő is megkapta a maga kávéadagját."

Az események ezen a ponton csúsztak ki Brian irányítása alól. Fogalma sem volt róla, hogy a Sandretti fivérek bérencei megérkeztek a múzeumba, és örökre elnémították szegény Willyt. Míg ő a kereszt azonosításával volt elfoglalva, addig a gazfickók elkapták Ginát és a tudóst. Briannek esélye sem volt, a banditák leütötték, majd őt meg a lányt helikopteren a sivatag közepébe hurcolták. Az összes személyes tárgyukat elkobozták, majd megkezdték Gina vallatását.

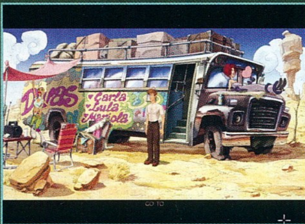
THE GREAT ESCAPE. „Nézzünk szét a kunyhóban, hátha találunk olyan tárgyakat, melyek segítségünkre lehetnek a szökésben. Vegyük fel a rongyot, majd tegyünk rá néhány cseppet az ablaktisztító folyadékból. Nyissuk ki a fagyasztó fedelét, majd húzzuk ki a konnektorból a dugóját. A meleg hatására a jég gyorsan elolvad a ládában, már csak a vizet kell leeresztenünk a lefolyóba. Az üres ládát könnyedén eltolhatjuk, az alatta lévő csapóajtón keresztül szökhetünk meg. A lakatot a fal mellett álló feszítővassal feszíthetjük fel, de ne hagyjuk itt a szekrény mellett lévő fából készült









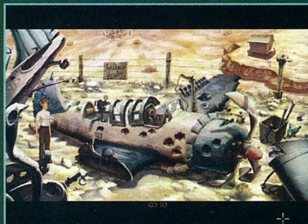


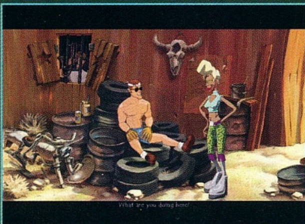


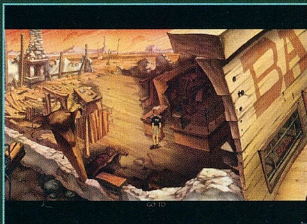
fogantyút és a fújtatót sem. A kunyhó alatt ütött-kopott vödör hever, vigyük magunkkal, biztosan jó lesz még valamire. Mi ugyan sikeresen olajra léptünk, de Gina még mindig a gyilkosok markában raboskodik, valahogy őt is meg kell szöktetnünk. Nem mi rekedtünk egyedül a sivatagban, rajtunk kívül még három „művésznő" is kényszerszabadságát tölti ezen a kopár helyen. A lerobbant buszban rendezték be a főhadiszállásukat, itt töltik idejük nagy részét. A buszban rengeteg haszontalannak tűnő dolgot találhatunk; amit lehet, vegyünk fel. Itt van mindjárt a polcon lévő napszemüveg, valamint egy mályvaszínben pompázó rúzs. Az ágy alatt talált kézi porszívót is vegyük fel, ki tudja, mikor lesz rá szükségünk. A busz hátsó részében Carla piheni ki a nap fáradalmait. Tőle tudjuk meg, hogy a másnaposság elleni gyógyszere (mely alkohollal keverve erős altatóként funkcionál) begurult a padlón lévő szellőző rács alá. Innen csak úgy tudjuk kiszedni a tablettát, ha bevetjük a kézi porszívót. A Carla mögötti asztalon, a csizmák mellett helyes kis varrókészletet pillantunk meg, ezt is tegyük zsebre. A busz előtt álló ládát átkutatva leeresztett kosárlabdát találunk, ezt a varrókészlettel és a fújtatóval varázsolhatjuk ismét a régivé. A sivatagban számos érdekes helyszín található, fedezzük fel ezeket. A hangárként funkcionáló kunyhó belseje helikoptert rejt, ezzel menekülhetünk el ebből a kietlen pusztaságból, előtte azonban meg kell szabadulnunk a hangárt őrző izompacsirtától. A hátsó ablakon bemászva észrevesszük, hogy az őr sörözéssel és célba dobással múlatja az időt. Mi lenne, ha a buszban talált gyógyszert becsempésznénk a pasas sörébe? A terv végrehajtásához segítőre lesz szükségünk, aki nem más, mint a busz előtt táncoló művésznő. Adjuk oda neki a kosárlabdát, majd beszéljük meg vele, hogy vonja el a gorilla figyelmét. Az őrizet nélkül maradt sörbe csempésszük be a pirulát, majd várjuk meg a hatását. Vegyük fel a hordó tetején árválkodó, kiürült mogyoróvajas üveget, majd a motorroncson vezessük le a feszültséget, essünk neki a feszítővassal. A leesett lábtartó pontosan illeszkedik a busz ajtaját záró szerkezetre. Csukjuk be a busz ajtaját, majd az ajtóra szerelt rejtekhelyből vegyük fel a hűtőszekrény kulcsát. A frigóban csak egy doboz vajat találunk, ne hagyjuk ott. A terv első részét sikeresen megoldottuk, van már helikopterünk, mellyel elhúzhatjuk a csíkot. A sivatagban talált olajfúró torony mellett olajat találunk egy kis medencében, mely kiválóan alkalmas arra, hogy besötétítsük vele a napszemüveg lencséit. Ezután már csak a napozó „művésznő" szemüvegét kell kicserélnünk vele, és máris miénk a napolaj. A vasúti kocsiban a feszítővassal nyissuk ki a mogyorós hordót, majd a vödörből szedjünk ki egy csavart. Ezt rakjuk össze a kunyhóban talált gömb alakú fanyéllel, és máris kész a fúrónk. A vonat hátsó részében egy egész hordó puskapor hever, ebből kell vételeznünk egy keveset. Fúrjuk meg a hordót, majd a kiömlő puskaport fogjuk fel a vödörben. Most már csak a roncstemetőt kell meglátogatnunk, itt tárolják a második világháborús kiszuperált vadászgépeket. A gép mellett hever egy acélsisak, tegyük el. A fedélzeti géppuskát kenjük meg naptejjel, majd vegyük fel a fegyver mellett lévő hevedert. Próbáljuk bele a hevederbe a puskaporral feltöltött rúzst. Szerencsénkre pontosan az a kaliber, így a buszban található összes rúzst átalakíthatjuk géppuska-lőszerré. Töltsük fel a hevedert, minden készen áll egy kis tűzijátékra. Most már csak egy kis mogyoróvajat kell gyártanunk, és nekifoghatunk a terv végrehajtásának. Tegyük a sisakba a vajat és a mogyorót, majd az egész kotyvalékot melegítsük meg a kunyhóban a fagyasztó tetején. A megtisztított ablakon beömlő napsugár gyorsan felhevíti a sisakban lévő alapanyagokat. Az elkészült masszát öntsük a vasúti kocsi mellett álló kamrára. A közeli termeszvárból kiözönlő hangyák pillanatok alatt szétrágják a fából készült építményt, de szerencsére a bent lévő detonátorban nem tesznek kárt. Aknázzuk alá az olajfúró tornyot, majd beszéljük meg a terv kivitelezését a „lányokkal".

Brian terve remekül működött. Miután az olajfúró torony a levegőbe repült, a gengszterek elkövették azt a hibát, hogy magára hagyták a lányt. A fiú ügyesen kihasználta ezt az időt, és a hátsó kijáraton keresztül megszöktette Ginát. A banditák azonnal üldözőbe vették a szökevényeket, de ekkor felugatott egy 30 milliméteres géppuska. A szerencsétleneknek fogalmuk sem volt arról, hogy a támadók rúzzsal lőnek rájuk, és mire kikászálódtak a fedezékből, a szökevények már árkon-bokron túljártak a lopott helikopterrel. Úgy tűnt, minden rendben halad, amikor szörnyű baleset történt. Épp a Hopi indiánok falvát keresték, amikor Gina alatt megnyílt a föld, és a lány a mélybe zuhant. Brian teljesen összetört, s csak egy rejtélyes, öreg indián sámán unszolására volt hajlandó folytatni a küldetést. Így érkezett meg a kísértetvárosba, Douglasville-be, ahol három hobón kívül egy teremtett lélek sem élt. Sushi volt a város tulajdonosa, az ő dédnagyapja alapította még az 1800-as évek elején. Tudott az elveszett indián faluról, de az odavezető utat nem ismerte.



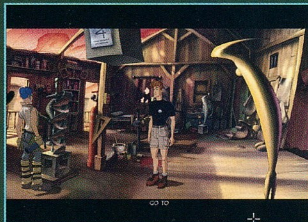




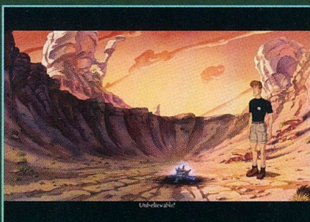








CLOSE ENCOUNTER OF THE FOURTH KIND. Szedjünk ki minden hasznos információt a lányból, majd derítsük fel a várost. Térjünk be a szalonba, majd vegyük fel a lépcső alatt lévő virágcserepet. A belső szobában egészen pofás marihuána-ültetvényt ápol valaki, ennyi anyaggal rengeteg bulit meg lehetne szervezni. A lépcső alatti raktárt átkutatva vegyük magunkhoz a metszőollót, majd az utcán álló ponyvás szekérről vágjuk le a hevedert, senkinek sem fog hiányozni. A szalon emeletén ismerkedjünk meg Saturnnal, az önjelölt művésszel. A házi készítésű katapultból lőjük ki a festékesdobozt, ezzel teszteljük a szerkezet működését. Ugorjunk még be a bankba is, az egyik polcon régi, de még működőképes tűzőgépet találunk. Nézzünk szét a város környékén, keressük fel az érdekesnek tűnő helyeket. A kráter közepén érdekesnek tűnő kísérlet zajlik, Joshua épp a földönkívüliekkel próbálja meg felvenni a kapcsolatot. A kapcsolatfelvételt egy házilag készített kommunikációs géppel képzeli el, azonban a szerkezet néhány perces működés után bedöglik. Ekkor jön a nagy ötlet, a motor hátsó kerekére tegyük rá a tűzőgéppel összefércelt hevedert, a másik végét helyezzük a gépezet rotorjára, majd a beindított motor által gerjesztett energia segítségével keltsül életre Joshua kommunikációs ketyeréjét. A terv jó, azonban a megvalósításba hiba csúszott. Joshua csak akkor tudja szétszerelni a motort, ha szerzünk neki valahonnan egy tízes kulcsot. Keressük fel ismét a szalonban Saturnt, nála biztosan akad ilyen szerszám. A falon lévő tartóból pont az általunk keresett kulcs hiányzik, de Saturn végül előhalássza a zsebéből. Az átadás nem sikerül valami fényesen, a kulcs pontosan a sárral teli lóitatóba esik. Mivel nincs az a pénz, amiért kézzel belenyúlnánk, más megoldást kell keresnünk. Menjünk fel az emeletre, majd nézzünk ki az erkélyre. A lépcső alatt talált virágcserepet dobjuk le az utcára, a becsapódás ereje kirepíti a sárból a kulcsot. Az erkély padlóján talált homokkövet tegyük zsebre, később még jóljöhet. A kulcs birtokában Joshua pillanatok alatt megszereli a motort, most már csak a nyomasztó benzinhiányt kell megoldanunk valahogy. Saturn műhelyében találunk is egy benzineskannát, de a srác csak akkor hajlandó nekünk adni, ha elcseréljük vele egy magas művészi értéket képviselő műalkotásra. Mivel momentán nincs ilyen nálunk, járjuk be újra a terepet. Mama Dorita háza előtt áll egy kút, annak a tövében érdekes alakú követ találunk. Vigyük el Saturnnak, akinek ugyan tetszik az „alkotás", de szerinte van még mit csiszolni rajta. Dörzsöljük meg a „szobrot" az erkélyen talált homokkővel. Saturnnak még ez a második fázis sem felel meg, szerinte hiányzik valami, amitől a szobor igazi mesterművé válik. Ennél a pontnál fogy el a türelmünk igazán, de nem tehetünk semmit. Fel kell áldoznunk a féltve őrzött borostyánunkat, amely érdekes módon pontosan illeszkedik a kő közepén lévő lyukba. Saturn teljesen odáig van a szobortól, immár könnyedén belemegy a cserébe. A baj csak az, hogy üzemanyag-koncentrátummal rendelkezik, ami annyit jelent, hogy egy liter vízhez pontosan 40 köbcenti adalékot kell adnunk. Ez nem is lenne gond, ha nem törte volna el a múlt héten a 40 köbcentis mérőüvegét. Még szerencse, hogy a harminc és az ötven köbcentis üveg épségben maradt. Töltsük meg az egy literes üveget vízzel a falon lévő víztartályból. Ezután töltsük tele koncentrátummal a harmincas üveget, majd azt töltsük át az ötvenesbe. A következő lépésben ismét töltsük meg a harmincas üveget, majd ebből töltsük fel az ötvenes üveget színültig. Öntsük vissza az ötvenes üveg tartalmát a kannába, majd a harmincas üvegben maradt 10 köbcentit töltsük át az ötvenes üvegbe. Innentől egyetlen lépés maradt csak hátra, megtölteni a harmincas üveget, és azt beletölteni az ötvenesbe. Ezzel a módszerrel pontosan 40 köbcenti lesz az ötvenes üvegben, amit ha hozzáadunk a vízhez, tökéletes üzemanyagot kapunk. A motor beindítása után már nem gond a telekommunikációs szerkezet működés-













be hozása, már csak a megfelelő kód kell a kapcsolatfelvételhez. A kódok beütése után Joshua mindig elmondja, hány kódot találtunk el, és ezek közül mennyi van pontosan a helyén (CGEBA). A helyes kód beütése után a kapcsolatfelvétel megtörténik, Joshua elteleportálódott az idegen űrhajó fedélzetére. A kráterben csak a gondolaterősítő sisak maradt, ezt kell elvinnünk Saturnnak. Menet közben kutassuk át Joshua sátrát, vegyük fel a kötelet és a bányászlámpát. A szobrász annyira megörül új szerzeményének, hogy azonnal elrohan megfelelő nyersanyagot keresni az új szobrához. Vegyük fel a hegesztőpisztolyát, majd s sheriff irodájából vigyük a tűzifát a mozdony kabinjába. Adagoljuk be a fákat a tűztérbe, majd töltsük fel a mozdony kazánját vízzel (kannát az elhagyatott bánya mellett találunk a földön, vizet pedig Saturn műhelyében, a falon). Öt kanna vízzel sikeresen feltölthetjük a kazánt, majd a hegesztőpisztollyal gyújthatjuk meg a tüzet. Növeljük az egyik kerékkel a nyomást, majd a karral engedjük ki a gőzt. Ennek nyomására a kéményből előkerül egy szénné égett kulcs, a tulajdonos nélkül. A kulcs a sheriff irodájában lévő cellát nyitja, a hulla táskájának átkutatását sajnos nem kerülhetjük el. Vegyük ki belőle a fodormenta ízű szájvizet és a sztetoszkópot. A bánya térképe a bank alagsorában lévő széfben található (Sushi infója alapján). Menjünk el Saturn műhelyébe, majd kormányozzuk a mennyezeten lógó szobrot a katapultra. A lezuhanó szobor beszakítja a padlót, így juthatunk be a széfhez. A sztetoszkóp segítségével fejtsük meg a nyitó kombinációt (jobb 85, bal 29, jobb 54). A széfben talált térképpel már könnyedén átjutunk a bányán, most már csak a bejáratot eltorlaszoló hatalmas követ kellene valahogy eltüntetni az útból. Oscar, Mama Dorita személyi testőre alkalmas is lenne erre a feladatra, de ő csak a barátainak hajlandó szívességet tenni. A ház fala mellett találunk egy cserépedényt, tegyük el. Ismét menjünk vissza a szalonba, majd kutassuk át újból a szerszámoskamrát. A polcon egy halom szárított dohánylevelet találunk, ezt kell összekevernünk a halott táskájában talált mentolos szájvízzel. Rakjuk az egészet a tálba, majd a banki asztalon talált bélyegzővel törjük össze a leveleket. Az így kapott menta ízű bagóval lopjuk be magunkat Oscar szívébe, aki hálából kiszabadítja a bánya bejáratát."

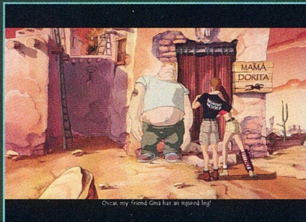
Brian a térkép és a lámpa segítségével egészen jól eligazodott a tárnák között, de sajnos a lámpa egy idő után feladta. Még szerencse, hogy a sötétben az egyik járat végéről halovány fényt vett észre, ezt követve jutott el a kijárathoz. Az út végén belebotlott egy denevércsapatba, ezért az utolsó lépéseket rohanva tette meg. A túloldalon a sziklák között megpillantotta az elveszett Hopi falut.

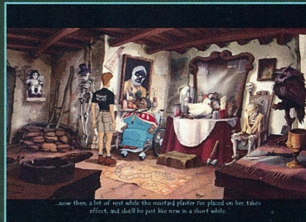
GIFTS FROM THE CRYPT. „Vizsgáljuk meg a bányász csontvázát, majd vegyük fel a combcsontját. A földben lévő deszka alatt rozsdás csákányfej rejtőzik, ezt rakjuk össze a csonttal, és máris remek szerszámot tudhatunk magunkénak. Szedjük ki a bányabejáratot tartó oszlopból a szöget (csákánnyal), majd alaposan verjük be a szakadék szélébe. Kössük rá a kötelet, majd ereszkedjünk le a mélybe. Itt találkozunk ismét Ginával, aki a zuhanást szerencsésen megúszta egyetlen lábtöréssel. A szent kripta a szakadék túloldalán található, ide a csak a függőhídon keresztül juthatunk át. Rakjuk a keresztet a bejáratot eltorlaszoló szobor szájába. A kulcslyuk azonban a legutolsó homokvihar alatt megtelt homokkal, először meg kell tisztítanunk. Törjünk le a szobor mellett lévő bokorról egy ágat, majd azzal tisztítsuk meg a nyílást. A kriptában újabb meglepetésben lesz részünk, ismét találkozunk a bánya bejáratánál megismert öreg indiánnal. Átad egy formaldehides üvegbe zárt levágott ujjat, és megkér, hogy vigyük el a kripta közeléből. A kulcsot is visszakéri, ezzel akarja megakadályozni, hogy valaki ismét megszentségtelenítse a kriptát. Térjünk vissza Ginához, majd kutassuk át az indián totemoszlop mögötti barlangot. A szobor jobb oldalán lévő kövön különös tárgyat találhatunk, egy békepipának álcázott harci tomahawkot. A fegyverrel vágjuk ketté a deszkát; már csak néhány méter kötelet kell találnunk, és kész a Gina lábát tartó ideiglenes sín. Az a kötél, amelyiken leereszkedtünk a faluba ideális, feltéve, ha eléggé magasan tudjuk elvágni. Menjünk be a falu legtávolabbi pontján lévő házba, majd navigáljunk keresztül az épületeken úgy, hogy a kötélnél lukadjunk ki. Vágjuk el a fejszével a kötelet, majd tegyük Gina lábát sínbe."

A visszaút meglehetősen eseménytelenül telt el, Brian mindent elmesélt Ginának. A lányt a helyi javasasszonyhoz vitte, aki mustáros pakolással enyhítette annak fájdalmait. Az öreg indián szerint csak akkor oldhatják meg ezt a rejtélyt, ha beszélnek a lány halott apjának a szellemével. Mama Dorita hajlandó levezetni a szertartást, mindössze megfelelő médiumra van szüksége. Briant egyelőre alkalmatlannak tartja erre a feladatra, szerinte túlságosan is „józan" erre a szerepre.

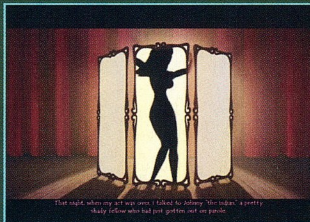














THE INDIAN, THE NUN, AND THE FINGER. „Menjünk vissza a városba, majd a szalonban ismerkedjünk meg az új szereplővel, Rutgerrel. Ő felel az üvegházban termelt növényekért. Az indián pipáért cserébe hajlandó adni némi füvet, melynek segítségével elérhetjük a médium állapotot. Az általa termesztett anyag azonban nem elég erős, így valami komolyabbal kell próbálkoznunk. Rutger szerint az hopi indiánok ismertek egy szent növényt, melynek segítségével a sámánok transzba estek. Ez a cserje azonban csak szent hopi földön él meg. Vizsgáljuk meg a nálunk lévő ágat, és gyűjtsük be az ágakról a kőkemény hüvelyeket. Ezeket kézzel feltörni lehetetlen, keresnünk kell valami vágószerszámot. Ugorjunk be ismét a sheriff irodájába, és vizsgáljuk át még egyszer a halott orvos táskáját. A kicsorbult szike ugyan alkalmatlan a hüvelyek felnyitására, de talán némi élesítés után működni fog a dolog. Nézzünk be Sushihoz a hotelbe, aki érdeklődéssel hallhatja végig a történetünket. A földszinten a kályha mellől vegyük fel a piszkavasat, majd hevítsük fel a szikét a lángokban. A forró késsel már nem gond a hüvelyek felvágása, a piros bogyókból Rutger igen ütős főzetet produkál. Mama Dorita végre elfogadott bennünket médiumnak, így mehet a szertartás. A halottidézés megtörtént, a gond csak az, hogy kiderült, Gina végig hazudott nekünk. Minden rongyos 20 millió dollár körül forog, Gina ezt akarja megszerezni, és minket használ fel célja elérésének érdekében. Elsődleges feladatunk Gina volt barátja lakókocsijának felkutatása, mely a környéken található valahol. Menjünk el Saturnhoz, aki kalandozásai során rábukkant egy elhagyatottnak tűnő lakókocsira a sivatag mélyén. Útmutatása alapján keressük meg a kocsit, majd a piszkavassal feszítsük fel az ajtaját. A bejárati ajtó oldalsó zsebében találunk egy brosúrát, melyben egy teljesen biztonságos bankot reklámoznak a Mojave sivatag közepén. Ez lesz az a hely, ahol Johnny elrejtette a 20 millió dollárt. Vigyük el a füzetet Sushinak, aki az interneten keresztül információkat szerez a bankról. Kiderül, hogy a levágott ujj az indián tolvaj nővéréé volt, aki mellesleg apáca. Ezzel tudja magát azonosítani a bankban az, aki fel akarja venni a pénzt. A terv pofonegyszerű, Gina beöltözik apácának, a levágott ujjal azonosítja magát, és meg sem állnak a napfényes Kajmán szigetekig. Apácaruhát Johnny lakókocsijában találunk, éppen Gina méretében. A gond csak az, hogy a két bérgyilkos is megérkezik, ők nagymértékben veszélyeztetik a terv kivitelezését. Osonjunk vissza a városba, majd engedjük ki ismét a gőzt a kisiklott mozdonyból. A kulcs után a sheriff jelvénye is előkerül. A csillagot adjuk Oscarnak, és nevezzük ki hivatalosan is Douglasville rendőrfőnökének. Már csak egy fegyver hiányzik a törvény őrének, ezt Sushi hoteljából vételezhetünk. Beszéljünk Oscarnak a két banditáról, kérjük meg, hogy tegye őket hűvösre. Oscar nem is pazarolja tovább az időnket, elmegy, és lerendezi a két jómadarat. Míg a gazfickók a hűvösön csücsülnek, nézzük át a holmijukat (a sheriff asztalán lévő zsákban). Vigyük el őket Sushihoz, aki remek tervvel rukkol elő: (a filmes kérdésekre a következő válaszokat kell megadnunk: Woody Allen, Manhattan Murder Mystery) az asztalon lévő MP3-as felvevővel fel kell vennünk a gyilkosok és Gina hangját, majd azokat egy számítógépes program segítségével úgy kell összevágni, mintha a két jómadár magának akarta volna megtartani a pénzt átvágva a maffiafőnököket."

A terv tökéletesen sikerült, a pénzt gond nélkül felvették, és a másnapi újságokból arról is értesültek, hogy New Yorkban két ismeretlen férfi golyókkal átlyuggatott tetemére bukkantak egy sikátorban (a két bérgyilkos személyleírása pontosan illett rájuk). Brian és Gina végre révbe ért, a pazar Kajmán szigeteken pihenik ki a kaland fáradalmait. ■ **Mocsy**







VÉGIGJÁTSZÁS

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

Fejlesztő: Black Isle **Kiadó:** Interplay **Web:** lionheart.blackisle.com

A mai napom is jól kezdődik. Nincs is fenségesebb érzés, mint egy rabszolgakereskedő-banda egyik sötét cellájában ébredni. A fene essen bele, miért kell nekem mindig kifogni az ilyeneket? Nem javít a hangulatomon, hogy a bennem lakozó, igencsak cinikus hangnemet megütő szellem is éppen most akar társalogni velem. Mi jöhet még ezek után? A beszűrődő zajokból ítélve a folyosón valaki felettébb hatékonyan irtja az őröket. A szellem szerint engem keres, szóval jó lenne angolosan távozni... Hm, szerencsére a zár még egy kezdő tolvajnak is csak csuklógyakorlatnak számítana, de az ajtóm előtt álló őr is rendesen be van állítva... Mi lenne, ha...

- Hé haver! Együtt szolgáltunk egy hajón, nem emlékszel? Legalább mi, egykori matrózok tartsunk össze a veszélyben! Tedd már meg, hogy kiengedsz, mielőtt ez a valami ideér, és mindkettőnket széttép. Együtt nagyobb az esélyünk! Na, gyere már, ne kéresd magad!

Ezt a marhát. Habozás nélkül bevette. Na, pá emberek, én már itt sem vagyok...

<Már a szabad ég alatt>

- El az utamból vénember, különben szíjat hasítok a hátadból!

- Hátrább az agarakkal, fiam! Signor Leo vagyok, de hagyjuk most a formaságokat. Gyere, el kell tűnnünk innen!

Úgy látszik, az öreg az előbbit szó szerint értette. Teleportkapu. Utálom a mágikus utazásokat. Mindig felfordul tőle a gyomrom...

...Barcelona? Egy biztos, az utazás sebességére nem lehet panasz. Beszélni kellene ezzel a Signor Leóval, hátha tudja, mi folyik itt. Jópofa az öreg. Egy kicsit flúgos, mint a legtöbb tudós, de a szíve aranyból van. Azt tanácsolta, minél előbb keressek valamilyen „pártfogót" a városban, mert egyedül nem sok esélyem van. Va bene, Signor Leo, va bene...

A parkban sikerült elcsípni egy pillanatra Squire Santiagót, aki azt mondta, hogy ha csatlakozni akarok a Templomos Lovagok rendjéhez, akkor keressem fel Sir Auricot a Templom Kerületben, a fegyverraktárban. A kapu mellett ácsorgó két őr Sir Auric említésére a legnagyobb készséggel nyitott utat, így már nem volt akadálya, hogy találkozzam Sir Aurickal. Kicsit morcos fráter, nem sok időt pazarolt rám (gondolom, az sem volt éppen mellékes, hogy nem vagyok Tisztavérű. Hogy fordulnának fel, mintha én tehetnék az egészről!), hanem elzavart a Kikötő Kerületbe, hogy kapjam el egy bizonyos Benito nevű bajkeverő grabancát. Legyen hát. Viszsza a Kapuhoz, majd tovább dél-keleti irányban a Kikötőhöz. Komolyan mondom, ha ezentúl is ennyit kell majd gyalogolnom, szálfa termetemből csak egy cserjére való marad...

A Kikötő. Lárma, tömeg (leginkább a söpredék-féléből), szűk, halszagú utcák. Ráadásul most járhatom végig valamennyit, hogy azt az átkozott kenyérfiút móresre tanítsam. Ehh. Az első kereszteződésnél inkább elmegyek jobbra, majd a változatosság kedvéért ismét jobbra.

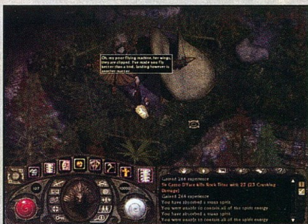
- Hékás! Aki itt át akar menni, annak vámot kell fizetnie Benitónak!

Húú, ez aztán félelmetes volt.

- Figyelj nagyfiú, a Templomosok küldtek. Nesze, itt van 150 arany, oszt' hordd el innen az irhádat, amíg szépen mondom.

Ez is megvolna. Sir Auric nagyon elégedett. Végre beszélhetek a rend vezetőjével, Lord Javierrel, aki a katedrálisban tartózkodik. Javier szerint először minden jelöltnek adakoznia kell, csekély 1000 aranyat. Hát, lehet, hogy neki ez zsebpénz, nekem viszont egy egész kis vagyon. Körülnézek a városban, hátha akad valami jól jövedelmező munka a számomra... Nahát, hogy Barcelonában az emberek milyen figyelmetlenek. Az egész város tele van elszórt aranyakkal. Csak nyitva kell tartanom a szemem, és máris van egy-kétszáz aranyam. A katedrálistól keletre, az egyik házban találkoztam Machiavellivel, aki felbérelt egy kis testőrködésre. A házat átfésülve mindent rendben találtam, de ahogy kiléptem az ajtón, dulakodás hangjaira lettem figyelmes. Mire visszaértem, már egy féltucatnyi bérgyilkos próbálta meg bekeríteni munkaadómat,















ráadásul nem is a tapasztalatlanabb fajtából – alaposan össze kellett szednem magamat, hogy végezni tudjak velük. Machiavelli hálája természetesen nem maradt el, a kis erszény arany jól megfért a többi mellett a zsebemben. Szintén a Templom Kerületben kószálva bukkantam rá Shylocke, az uzsorás házára, aki – bár nagyon szívtelen alak – kiváló üzletembernek bizonyult. A rám bízott feladat meglehetősen egyszerűnek hangzott: keressek meg egy bizonyos drámaírót, név szerint William Shakespeare-t a Kikötő Kerületben, és hajtsam be rajta az adósságát. Szegény író „meggyőzése" nem okozott sok nehézséget, és Shylocke-hoz visszatérve újabb százasokat vághattam zsebre. Úgy gondoltam, aznapra elég volt a megpróbáltatásokból, így lesétáltam a kikötőhöz szívni egy kis friss, tengeri levegőt, és megcsodálni a legendás Armada hajóit. Szóba elegyedtem néhány matrózzal, az egyik hajón azonban tiszti ruhába öltözött nő fogadott – Isabella kapitány. Mivel még mindig szűkében voltam az anyagiaknak, rákérdeztem, hátha akad számomra valami munka. A kapitány elárulta, hogy egyik haditervének végrehajtásához szüksége lenne egy Széltekercsre, és ha tudok, szerezzek neki egyet, cserébe busás jutalmat ígért. Rövid sétáim alatt csak egy helyet láttam Barcelonában, ahol ilyen és ehhez hasonló dolgokat sejtettem – a Kapu Kerületben áll Weng Choi üzlete, ahol mindenféle ritka, mágikus és keleti dolgot lehet kapni. Kedvenc kínai árusomnak ugyan tényleg volt a birtokában egy ilyen tekercs, de azt mondta, nem eladó. Azt bezzeg szívesen venné, ha hoznék pár ritka könyvet a gyűjteményébe... Na jó, legyen, máskülönben soha nem fogja ideadni azt a nyamvadt tekercset. Gyorsan elinaltam DaVinci kikötői házába azt gondolván, hogy az öregnek biztosan akad egy felesleges kötete. Szerencsére nem tévedtem, valamelyik polcon ott hevert a Sárkányok Történelme, amelyet azon nyomban el is vittem Weng Choinak. Látnotok kellett volna, magán kívül volt az örömtől... Rögtön felajánlotta, hogy nézzek körül a „speciális" árui között is, hátha akad közöttük valami használható. Naná, hogy körülnézek, ezért futottam körbe a várost kétszer, vagy nem? ...Ott van! A Széltekercs! Rendes az öregtől, hogy egy árva aranyat sem kér érte.

Azzal a fizetséggel együtt, amit Isabellától kaptam a Széltekercsért, már volt annyim, hogy „felajánljak" 1000 aranyat a Templomosoknak, és utána ne kopjon fel az állam az elkövetkezendő napokban. Sajnos a dolog nem úgy történt, ahogy azt reméltem – az 1000 aranyamért cserébe mindössze annyit kaptam, hogy elindulhattam a lovaggá válás rögös útján –, nyugatra kellett mennem, a város mellett fekvő Keresztutakhoz, hogy segítsek Estebannak. Útközben meglátogattam kedvenc árusaimat és kovácsomat a Kapunál, és mindent felvásároltam, amit szűkös keretem csak engedett, a várható legrosszabbra készültem. Estebant megtalálni nem okozott gondot, sőt lehet, hogy ha még merevebben állt volna, szobornak nézem, és elsétálok mellette... Kedvenc lovagom három feladatot bízott rám: ki kellett füstölnöm az északra található óriásdarazsakat a fészkükből; meg kellett tisztítanom a Keresztutakat a portyázó goblinoktól; végül el kellett érnem, hogy a dél-keleti részen tanyázó banditák többé ne zavarják az utazókat (itt végül nem került harcra, 30 aranyért cserébe egy



hétre máshová költöztek – ha vissza találnak jönni, a városi őrség úgyis lerendezi őket). Dolgom végeztével visszamentem Lord Javierhez a Katedrálisba, aki továbbküldött Sir Aurichoz, mondván a következő megbízást ő fogja adni: keressem meg azt a lovagot, aki néhány napja lement a Barcelona alatt húzódó csatornarendszerbe, és azóta se híre, se hamva (illetve ez utóbbi talán már van, csak meg kellene bizonyosodni róla). Már a gondolattól is irtóztam, hogy le kelljen másznom a város alá. Mocsok, bűz, a társadalomból kitaszított emberek tucatjai. No meg vérpatkányok is, mint utóbb kiderült. Őket is utálom. Nagyok, szőrösek, büdösek, és idétlenül cincognak. Egyetlen szerencse, hogy az „élni, és élni hagyni" örök igazságot követik, így ha te nem bántod őket, ők sem bántanak téged – kivéve, ha a tolvajok oldalára állsz. A bejáratnál az arcomba ugatott egy felettébb agresszív tolvajocska, hogy ugye a tolvajok oldalán állok-e. Ugye. Erre a válaszra az agresszív tolvajocskám elhúzta a csíkot, én meg hosszas keresés után találtam egy liftet a bejárattól dél-nyugatra. Igaz, előtte vagy három órát kóboroltam a sötétben, mert bár a liftet láttam, a mellette függő láncot nem, így eleinte sehogy sem sikerült beüzemelni. Idióták... Ha már nincs liftes fiú, legalább kiírhatnák, hogyan működik ez a tákolmány. A tolvajoknál találtam rá az igen rossz bőrben leledző lovagra, aki rövid terefere után készséggel csatlakozott hozzám, így vissza a felszínre már vállvetve vágtunk utat magunknak. Amint kiértünk, a lovag búcsút intett, én meg újfent egyedül maradtam,















mint a kisujjam – és ekkor botlottam bele Miguel Cervantesbe, aki valamiféle láthatatlan szörnyet üldözött. Szegény, eléggé bolondnak tűnt, viszont jól bánt a karddal, nekem meg szükségem volt egy társra, ezért beleegyeztem, hogy segítek neki megtalálni, és legyőzni a Bestiát, cserébe ő is segít nekem, ha a későbbiekben harcra kerül sor. Újdonsült bajtársammal együtt beugrottam Sir Aurichoz, aki, miután gratulált a lovag megmentéséhez, visszaküldött Lord Javierhez.



Utolsó feladatom nem volt más, mint saját Oroszlánpajzsom elkészíttetése a kovácsnál, de ez sem volt annyira egyszerű, mint amilyennek az elején tűnt. Eduardo nagyon hiányolta az apja kardját, addig nem volt hajlandó dolgozni, amíg vissza nem kerül az ő tulajdonába. Ráadásul a kardot egy Felgnash nevű koldus lopta el, ő meg a vérfarkasok között éldegél... Szerencsére az ocsmány állatok büdösebbek, mint amilyen erősek, Cervantes segítségével gyorsan megtisztítottuk tőlük a csatornákat. Felgnash-ra meg elég volt csúnyán nézni, és láss csodát, a kard előkerült. Eduardónak azon nyomban megjött a munkakedve, csak éppen nem volt mit az üllőre helyeznie alapanyag gyanánt – amíg el nem árulta, hogy mire van szüksége. Mágneses ezüst ugyanis véletlenül akadt a zsákomban, még az óriásdarazsak barlangjában vettem magamhoz egy keveset azt remélve, hogy valamelyik árusnak esetleg jó pénzért eladhatom. Eduardo gyorsan elkészült a mágikus pajzzsal, melynek birtokában sokkal nagyobb biztonságban éreztem magam. Lord Javier végre rám bízta az utolsó feladatot: Barcelonától dél-nyugatra, valahol az erdők jótékony homályában működik egy rabszolga-kereskedő banda, és... Bah, ennyi elég is róluk! Velük amúgy is van egy kis elintéznivalóm!

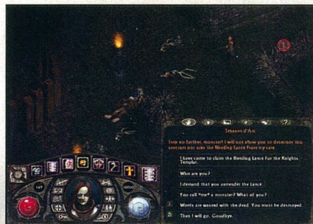
- Várj egy kicsit! Az én Bestiámmal mi lesz? Mikor keressük már meg?

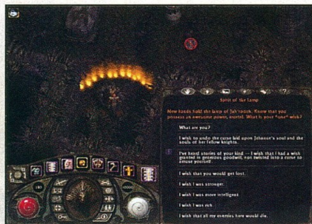
Khm. Cervantes jóravaló ember, de lassan kezd az agyamra menni a láthatatlan Bestiájával együtt. Ha végeztünk a rabszolga-kereskedőkkel, valahogy meg kell szabadítanom ettől a lidércnyomástól, különben egy árva fűcsomót sem hagy épen Barcelona környékén. Mindegy, most fontosabb dolgunk van. Fák és bokrok helyett kaszabolhatja a rabszolgatartókat, az legalább annyira jó elfoglaltság. A Keresztutaknál nyugat felé mentem tovább, El Bosque irányába. Találkoztam egy favágóval, aki könyörgött, hogy szabadítsam ki a lányát a goblinok fogságából. Miután a hálálkodó lányt visszajuttattam az atyai házba, továbbálltam az Ebro folyó felé, nyugatra. Grumdjum, a goblin azt szerette volna, hogy tegyük el láb alól a kis szigeten élő driádot, amihez nekem egyáltalán nem fűlött a fogam, ezért a kis goblincsapat nem élte túl a velünk való találkozást. Azért meglátogattam a driádot, aki elmondta, hogy a mongol goblinhorda hatalmas pusztítást okozott, és, bár együtt erősek, ha valaki be tudna jutni a kánhoz, és meg tudná ölni, akkor a vezérét vesztett sereg visszavonulna a távoli Mongóliába. Mivel még nem volt kedvem magamra haragítani az egész goblinsereget, úgy döntöttem, először elintézem a rabszolga-kereskedőket, aztán majd eldől, hogy nekiesek-e a kánnak vagy sem. Az Ebrótól délre, goblinokon és vérfarkasokon keresztülgázolva végre ráakadtam a rabszolgatartók rejtekhelyére. A benti ellenállás szánalmasan gyenge volt, nem is értettem, a foglyok eddig miért nem próbáltak megszökni. A bandavezér dühöngve fogadott a barlang mélyén, hogy mit képzelek, csak úgy betörök hozzá, és leméészárolom az embereit, mikor alig pár napja még a tulajdona voltam? Túllőtt a célon. Eredetileg életben akartam hagyni, de ahogy ott ócsárolt, elöntötte az agyamat a düh, és egy hirtelen mozdulattal elválasztottam a fejét a testétől. Így járt. Az egyik zsebében találtam egy furcsa kristályt, de nem tudtam, mire lehetne használni, ezért zsebre vágtam, hogy a városban megmutathassam DaVincinek vagy Weng Choinak, hátha ők tudnak róla valamit. A környéken élő embereknek ezentúl nem kell rettegniük, végre csatlakozhatok a Templomos Lovagok rendjéhez, és nem utolsó sorban bosszút álltam az elszenvedett sérelmeimért...



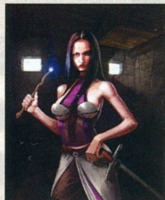




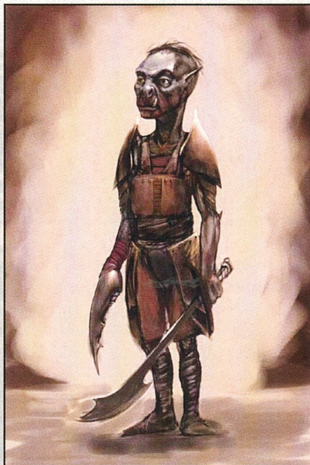








Az út vissza Barcelonába már nem okozott különösebb nehézséget, az Ebro folyótól északra ugyanis találtam egy teleportkristályt,amely pillanatok alatt visszajuttatott a város közelébe. Éppen a kapu felé tartottam, amikor furcsa hangokra lettem figyelmes. Két goblin beszélgetett egy őr teteme fölött, és mikor kérdőre vontam őket, még arra is rá akartak venni, hogy kémkedjek nekik Barcelonában. Amúgy sem vettem volna részt a mocskos kis játékaikban, de a halott őr látványa erre még rátett egy lapáttal, így minden további nélkül végeztem velük, és jelentettem az esetet a kapunál ácsorgó strázsáknak. Már mentem volna tovább, amikor megpillantottam néhány sebtében felállított sátrat és két gyakorlatozó arabot. A mellettük álló harmadik személyről messziről lerított, hogy nem közönséges katona, és mivel mindig is érdekelt az arab kultúra, gondoltam, megpróbálok szóba elegyedni vele. Amir szinte barátjaként fogadott, rengeteget mesélt a népéről és a Szétválás koráról. A beszélgetés során még az is megfordult a fejemben, hogy a Templomosok helyett inkább Saladin Lovagjaihoz csatlakozom – a keresztény egyház (és főként az Inkvizíció) erős befolyása a Templomosokra számomra nem volt túl bizalomgerjesztő. Ez irányú terveimet sajnos nem válthattam valóra, mert Saladin rendjének csak arabok lehetnek teljes jogú tagjai, más ember csak a Kegyelt szerepét veheti fel. Sebaj, gondoltam, kezdetnek ez is megteszi - Lord Javier pedig várhat még egy kicsit, ha eddig nem volt neki sürgős a rabszolga-kereskedők leverése –, és nekiláttam Amirtól kapott első feladatom teljesítésének: megtalálni Ali Hubant, és átadni neki egy üzenetet. A bökkenő csak az volt, hogy Alit a rejtőzködés és az átváltozás mestereként tartják számon, ezért első utam a kikötői kocsmába vezetett, hátha megtudhatok valamit a hollétéről. A csapos egy jól megtermett asszonyság volt, Ali Huban és Amir nevének említésére viszont meglepő változáson ment keresztül: ő maga volt Ali! Nahát, ez a fickó tényleg nem egyszerű. A hivatalos ügyek lebonyolítása után visszatértem Amirhoz, aki széles mosollyal az arcán hallgatta végig az Ali megtalálásáról szóló történetemet. Mikor azonban a következő próbatételemet ecsetelte, az én szám ért fülig, hiszen a rabszolga-kereskedők által ellopott mágikus kristály (mint később megtudtam, az Álmok Szilánkja) már nálam volt! Amir kitörő örömmel fogadta a nem mindennapi hírt, és azzal biztatott, hogy próbatételeim nemsokára véget érnek. Hiszem, ha látom, Lord Javier is mindig ezzel kábított... Ahhoz, hogy az Álom Dzsinn elé kerülhessek, fel kell ajánlanom egy értékes drágakövet Saladin Lovagjainak. Nem értem, ezek a mindenféle rendek azt hiszik, hogy az emberek csak úgy el tudnak jótékonykodni, mondjuk 1000 aranyat vagy egy értékes drágakövet? Eddig azt hittem, az embert a tettei alapján ítélik meg, de úgy látszik, ebben a városban degeszre tömött erszény nélkül semmire se mész. Egyáltalán honnan szerezzek drágakövet? Ahogy ezen gondolkodva valamilyen ékszerész után kutattam Barcelonában, a kikötő északi részén, egy lakatlannak tűnő ház előtt megtámadott egy útonálló. Szerencsére nem volt komoly ellenfél, de nagyobb bajom is történhetett volna, ha jobban elbambulok... Most már óvatosabban léptem be az elhagyatott házba, ahol az engem fogadó tolvaj legnagyobb meglepetésemre nem akart megszabadítani az értékeimtől, inkább 100 aranyért cserébe felkínált egy gyönyörű drágakövet. Gondolkodás nélkül igent mondtam, és rohantam vissza Amirhoz, hogy végre a Dzsinn színe elé járulhassak. Az Álom Dzsinn meglehetősen jó kedvvel fogadott, és rögtön válaszút elé állított: az erőmet akarom próbára tenni, avagy az intelligenciámat. Mivel nem vagyok híve a felesleges erőszaknak, inkább az utóbbit választottam. A szellem találós kérdései nem voltak annyira nehezek, mint amilyenekre számítottam, a próba végeztével pedig furcsamód okosabbnak éreztem magam... Amir egy kis ünnepséget akart rendezni a tiszteletemre, amit sajnos nem fogadhattam el, mert sürgős jelenésem volt a Katedrálisban. Lord Javier elismeréssel nyugtázta a rabszolga-kereskedők elűzéséről szóló jelentésemet, és végre érde-

















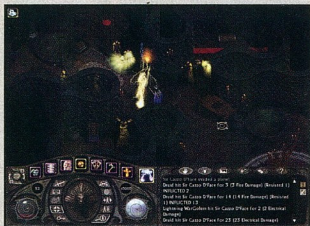
mesnek talált arra, hogy Templomos Lovaggá üssön. A ceremónia után aggasztó híreket közölt az egybegyűlt lovagokkal. A Barcelonától északra fekvő Montserrat-t lerohanta egy szörnyekből álló csapat, és azóta nincs semmi hír róluk. Hm, amint lehet, utánanézek a dolognak, előtte azonban még távozásra kellene bírnom a mongol goblinokat, és meg kell találnom Cervantes Bestiáját is. Mielőtt elindultam volna a mongolok táborába, beugrottam kedvenc kínai kereskedőmhöz, és vettem tőle vagy háromhordónyi puskaport, biztos, ami biztos. Most már volt annyi pénz az erszényemben, hogy új páncélt és kardot vegyek magamnak, sőt, még arra is jutott, hogy vásároljak néhány felettébb hasznos védővarázslatot is. Amint minden előkészülettel megvoltam, magam mellé vettem Cervantest, visszaindultam oda, ahol a driáddal találkoztam. Innen továbbhaladva keletre egyenesen beleszaladtam a goblinsereg karjaiba, de – valószínűleg azért, mert nem láttak bennem komoly ellenséget – megengedték, hogy a kán színe elé járuljak. A kán nem volt hajlandó tárgyalni, sőt, még azt sem engedte meg, hogy békében távozzak, inkább rám uszította testőreit. Én rögtön nekiestem a kánnak, gondoltam, ha ő elesik, a többiek már nem fognak olyan vitézül harcolni. Tévedtem. A kán a benne lakozó dévának köszönhetően folyamatosan táplálkozott testőrei életerejéből, így először kénytelen voltam felrobbantani két puskaporos hordót, hogy eltüntessem a talpnyalóit. Így is majdnem ott hagytam a fogam, mert még egyedül is nagyon kemény ellenfélnek bizonyult, csak a nálam levő gyógyító italoknak köszönhetem, hogy sikerült élve kijutnom a trónteremből. Tovább emelte az amúgy sem túl alacsony adrenalinszintemet a kint állomásozó goblinhad, mely most a fejemre áhítozott... A driádhoz szerencsére már nem mertek utánam jönni – a varázslónő hálája jeléül nekem ajándékozott egy igazgyöngyöt és egy varázsitalt, amelyről azt állította, hogy szerencsét hoz.

Most már csak Cervantes ügyét kellene elrendezni. De hol kezdjem a keresést, és amúgy is, egyáltalán mit kell keresnem? DaVinci biztosan tud segíteni, vagy legalább ismer valakit, aki jártas az ilyen jellegű pszichológiai esetekben. Szerencsére a feltalálónál fény derült a titok nyitjára: Cervantes néhány nappal előbb ellopta DaVinci egyik mágikus tollát, amellyel véletlenül életre keltette saját maga képmását, amit csak úgy lehet eltüntetni, ha visszamegyünk oda, ahol az egész kezdődött, és legyőzzük a szellemet. Lementünk hát a Keresztutaktól délre található romos szélmalomhoz, ahol végre én is megpillantottam a Bestiát, és Cervantes segítségével sikerült visszakényszeríteni a szellemvilágba. Szegény katona elméje újra kitisztult, és miután megköszönte a segítséget, útnak indult, én meg visszasétáltam a Keresztutaknál lévő teleportkristályhoz, és folytattam az utam Montserrat-ba, immár egyedül.

Már megérkezésem pillanatában láttam, hogy itt már vajmi keveset tehetek a szerzetesekért. A rám váró kígyólényeken áthámozva magam a második szinten találtam meg a haldokló Montgomerie testvért, akinek már csak annyira futotta az erejéből, hogy megmutassa az utat Michel testvérhez Montaillou-ba.

Az út nem volt viszontagságoktól mentes. Ahogy megérkeztem a Duero Síkságokra, egy Diego nevű inkvizítor a segítségemet kérte egy csapat Sötét Inkvizítor ellen, akik kisebb barikád mögé rejtőztek, feljebb az úton. A mágiahasználók nem bírták sokáig, a tőlük északra táborozó goblincsapat viszont annál inkább megkeserítette az életemet. Miután jelentős áldozatok árán megszabadultam tőlük, szabad volt az út a Pireneusok felé. Persze elfelejtettem meleg ruhát hozni magammal... meg vagy fél tucat harcedzett férfit, hogy legyen esélyem átjutni a rengeteg ogrén, akik az ösvényt őrzik. Keletre találtam egy barlangot, ahol, gondoltam, kipihenem az ogrékkal való harcot. A barlangban viszont csak újabb ogrékat találtam. Hosszú órákon keresztül bujkáltam előlük, a legtöbb elől sikerült elrejtőznöm, az a néhány pedig, aki észrevett, már nem tudta elmondani a társainak. A második barlangban észrevettem egy ogrét, aki nem akart egyből nekem esni, látszott, hogy valamilyen idegen elme befolyása ellen próbál harcolni, aki az egész törzset az irányítása alá vonta. Összefüggéstelen hablatyolásából csak egy nevet sikerült kihámoznom: Aka Manah. Na neee. Megint egy déva. Inkább nem avatkozom bele a dolgába, amúgy is fogytán vannak a készleteim, és nem tudom, Montaillou-ban mi vár rám. Lehet, hogy azt a várost is lerohanták már, hogy megszerezzék a még hiányzó szent ereklyéket. Ezért aztán hagytam, hogy Aka Manah folytassa kisded játékait, és elindultam át a hegyeken, Montaillou-ba.

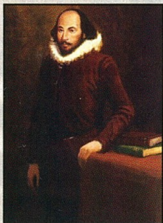
A városka szerencsére élte megszokott életét, úgy látszott, feleslegesen aggódtam egész úton. Gondoltam, először felderítem a város környékét, hogy később ne érjenek kellemetlen meglepetések. Éppen egy beszélő tyúkkal voltam elfoglalva, amikor ismerős hang ütötte meg a fülemet. DaVinci itt? Hogyan előzhetett meg, és egyáltalán, mit keres itt?









- Fiam, de örülök, hogy látlak! Erre jártam, és gondoltam, beugrom megnézni, hogy haladsz.
Persze, hogy beugrottál, hihi. Inkább lezuhantál, nem? Különben meg, mi ez a repülő... izé? Hihetetlen, hogy mit ki nem talál ez az ember.
DaVinci elmondta, hogy keressem meg Nostradamust a várostól északra fekvő barlangokban, ő tudni fogja, mit kell tennem. Ja, és mellesleg, ha találkozom Guillome-mal, akkor kérjem el tőle a drágakövét, mert ő most nem ér rá, meg kell szerelnie a repülő masináját. Jó, jó, majd ha lesz rá időm, először meg kell keresnem Michel testvért, hogy folytathassam az utamat az egyetlen megmaradt ereklye rejtekhelye felé. Michel a Montaillou-t átszelő folyó mellett lakott egy kis házikóban, ahova nem volt egyszerű bejutnom, mert saját bejáratú titánjának nem akaródzott beengedni senkit – a józan ész érveire viszont hallgatott, és pár perces vita után már Michel testvérnek ecsetelhettem a montserrat-i ereklyerablás körülményeit. A jó szerzetes nem pazarolta a drága perceket, gyorsan megjelölte a térképemen a Templomosok Kriptáját, én pedig azonnal fel is kerekedtem, hogy legalább az utolsó ereklye a Templomosok kezén maradhasson.
A kripta tömve volt élőhalott lényekkel, majdnem fel is adtam az egészet, annyira elkeseredtem a véget nem érő csontvázáradat láttán. A legalsó szinten találkoztam az ereklyét őrző élőhalott lovagokkal és vezérükkel, Jehanne d'Arckal. Szegény, nem volt valami jó bőrben, ráadásul kissé paranoiás is volt, ezért viszonylag nehezen győztem meg arról, hogy nem harcolni, hanem segíteni jöttem. Tőle nyugatra találtam néhány kapcsolót, melyek közül a második kinyitott egy rejtett ajtót a szint bejáratától észak-keletre. Az ide zárt három szellemtől megtudtam, hogy Jehanne-on átok ül. Miután ezt Jehanne-nak is elmondtam, hajlandó volt kinyitni az eddig zárva tartott átjárót, amely a legalsó szintre vezetett. Itt botlottam bele egy lámpába, amelyet megdörzsölve a benne lakó dzsinn teljesítette egy kívánságom – Jehanne d'Arc és hű lovagjai végre megpihenhettek. Néhány kapcsoló megnyomása és rengeteg élőhalott levágása után sikerült megszereznem az utolsó ereklyét, a Vérző Lándzsát, majd a megjelenő teleportkapun át visszatértem Montaillou-ba.
A város lángokban állt. Nem telt sok időbe, míg rájöttem, hogy a mészárlás mögött az angolok állnak. Tele volt velük Montaillou. Signor Leo eltűnt a gépével együtt, csak egy teleportkaput találtam a helyén, amely visszaröpített a rommá lőtt Barcelonába. Itt már nem volt mit tennem. Meg kellett találnom az angol sereget vezető druidákat, akik idevarázsolták ezt a rengeteg katonát. A Keresztutaknál egy keményen őrzött portálra bukkantam, mely egyenesen a druidaszentély szívéhez vezetett. Miután megöltem a mesterüket, a megjelenő portálon keresztül az Alamutot körülölelő sivatagban kötöttem ki. Utam innentől kezdve már nem állt másból, mint öldöklésből. Az Alamutot őrző Káoszsárkány belátta, hogy ha az ereklyéket összegyűjtő Öreg Ember véghez viszi ördögi tervét, akkor ő is csak egy lesz a sok sárkány közül – inkább félreállt az utamból, hogy megvárja, ki kerül ki győztesen a végső harcból. Az Alamutot őrző bérgyilkosok hada majdnem kifogott rajtam, gyorsak és erősek voltak, ráadásul nagyon sokan. Ahogy egyre beljebb hatoltam a szentélybe, úgy nőtt a bérgyilkosok száma is, végül, amikor már azt hittem, nem bírom tovább, szembe találtam magam Ashával, az Öreg Emberrel. Nem akartam harcolni vele. Túlságosan kimerített a rengeteg csatlós, melyeket rám küldött. Minden tudásommal arra koncentráltam, hogy visszatérítsem a Fény Útjára. Láttam, hogy tétovázik, hogy még nem veszett el. Nostradamus útmutatása sokat segített. Asha újra a Fény Útját járja... ■ **Hunor**



Ui.: Sajnos módosítanom kell az előző számban adott 86%-os értékelésemen. Akkor még mindig Barcelonában kalandoztam, és meg sem fordult a fejemben, hogy a várost és környékét elhagyva a játék Diablo-klónná alakul át. Pedig ez az igazság. Már a Pireneusoknál rengeteget szívtam, mert a diplomáciai képességekre költött skillpontjaim mit sem értek az ogrékkal és a titánokkal szemben. Innentől kezdve rettenetesen untam az egészet. Az egész színtiszta hack'n'slash-sé változott. A barcelonai rész után sokkal többre számítottam. Szerepjátékra. Nagyot csalódtam a Black Isle-ban. Ilyen kerettörténettel Baldur's Gate-i magasságokba emelhették volna a játékot.



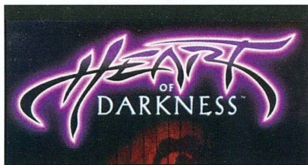




JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

AHOY ARCOK! Remélem, jól telik mindenkinek az iskolakezdés, és vaddisznó módjára lesitek a még talán nem annyira túlöltözött bébiket a folyosókon. Tegyétek is, amíg lehet, mert most sok-sok hónap bezárkózás következik, amikor kint esik a hó, fúj a szél, és különben is ki szeret manapság már hógolyózni, ha lehet játszani is, no meg persze Gamert olvasni a jó meleg locsi-pocsi fürdőkádban. A gumikacsa pedig már alig várja, hogy... ööö... Mindegy, hagyjuk, kicsit elkalandoztam.

Térjünk rá inkább az e havi témára, amelynek semmi köze a fürdéshez, sem Laura Bailey-hez sajnálatos módon. ;) Sokkal inkább kapcsolódik egy olyan témához, mely többször előkerül majd még a jövőben, véletlenszerű módon, amikor éppen lesz elég anyag. No, de nem húzom tovább a már így is hoszszúra nyúlt bevezetőt, ugorjunk bele egy csokor játékba, melyek valamiért sokkal alulértékeltebbek lettek a közvélemény részéről, mint azt érdemelték volna, és ezzel esetlegesen a csőd szélére juttatták a fejlesztőcéget a gyengébb eladások miatt.



HEART OF DARKNESS. Azt hiszem, annyira ismertek már, hogy abban az esetben, ha most megkérdezem, hogy ismerős-e számotokra Eric Chahi neve, akkor feltétlen, azonnal azt kell válaszolnotok, hogy "Hát persze Flat, ki ne ismerné!" még akkor is, ha lövésetek sincs róla, hogy ki az, különben már kopogtatnának is az ajtótokon a Gamer féltonnás



befenyítő malackái.

Eric Chahi az francia fejlesztő, aki egymaga forradalmasította a 2D-s side-scroller játékstílust. Az Another Worldöt, melynek másik ismert neve Out Of This World, 1989-ben kezdte el fejleszteni, teljesen egymaga. De ezt úgy kell érteni, hogy az egész játékot saját maga programozta, kivétel a hangokat és a zenét. Természetesen mai szemmel nézve mosolyogtok azon, hogy 1,2 MB-ban, azaz egy NAGYLEMEZNYI területen prezentálta játékát. 10 évvel a Macromedia Flash megjelenése előtt (!!!!) alkalmazott vektortömörítéses mozikat, ami egyeduralkodóvá tette a játékot akkoriban. Szerintem a 20 év feletti olvasóknak ismerősek lesznek a képek, biztos játszottak vele. Aki meg nem, az töltse le bátran, a program már abandonware.





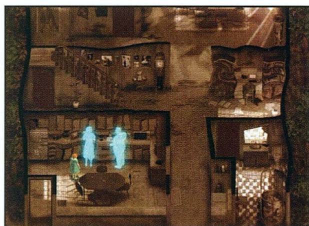
Az Another World hatalmas sikere után (még mindig nagyon korán van, Chahi 1991-ben készült el vele, Amigára és PC-re is megjelent, pár jelentéktelenebb konzolátirattal egyetemben) úgy döntött, hogy saját céget alapít néhány nagyra tartott programozó társával. Így született az Amazing Studios. Fontos, hogy a Flashback című "folytatásban" már nem volt benne a keze, noha nem nagyon lehetett elrontani.

Az Amazing Studios első és utolsó projektje az 5 éven át hegesztett Heart Of Darkness. A játék hihetetlenül jó "volt". Minden tekintetben a kornak megfelelő, PC-CD-re jelent meg csakúgy, mint PlayStationre 1998-ban. És most jön a para:

A Heart of Darkness volt az utolsó olyan kétdimenziós mászkálós játék, mely játszható volt. Andy, egy hétköznapi kissrác, aki fél a sötétségtől, a kutyája keresésére indul. Platform-kaland. Azóta ez a műfaj gyakorlatilag kihalt, hiába hiányzik a fél játékostársadalomnak. Hogy miért halt ki? Miért csak az Oddworld: Abe quintológia próbálta azóta túlszárnyalni? Miért félnek hasonló játékokat fejleszteni? Ez sokkal hosszabb téma, de ha valaha lesz róla szó a rovaton belül, biztos, hogy a Heart Of Darkness meg lesz említve, mint egyik legnagyobb szenvedő alanya a játékipar változásainak. Hogy miért? Mindenki tudja, hogy 1998 körül indult a 3D kártyák térhódítása. Mostanság már egy amőbaszimulátor is 3D gyorsított, hiába szükségtelen, és hiába rontja el az egész játékot a steril kép. A kézzel rajzolt képeknek, a valós művészetnek leáldozott, azaz pontosabban hiánya van. Minden megvolt a HoD-ban, ami kellett, még abban is kiemelkedőre sikeredett, hogy hivatalosan ez volt az első játék, amelyikhez szimfonikus zenekar szolgáltatta a zenét, (Londoni Szimfonikusok.)

Tehát a jó kritikák, az ötletes játékmenet és minden földi jó ellenére bukás lett. Sokkal kevesebbet adtak el belőle, mint bárki gondola volna, hála a 3D robbanásnak és annak, ami miatt nagyon sok eme rovaton belül említett játék padlóra került: rossz megjelenési időpont. Eric Chahi lehúzta a rolót (fotós céget alapított), a csapat szélnek eresztődött, szinte egyikük sem szagolt azóta vissza a játékiparba, nem is csodálom a helyzetüket tekintve. :(

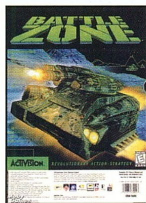
SANITARIUM. A kalandjátékok helyzete a legsiralmasabb a jelenlegi játékdömpingben. Amerikában gyakorlatilag nem volt számottevő kalandjáték projekt tervbe véve hosszú éveken át, most is alig. Európában pont fordított a helyzet, a Funcom a Longest Journey-vel arat, a Dreamcather Games pedig ontja a középkategóriás termékeket, amelyeknek akad piaca. Európából nagyon nehéz áttör-



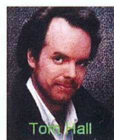


ni az amerikai piacra, noha az ottani kalandjátékosok kiéhezett lánykaként számítanak a megváltásra, amelyet hazai fejlesztésként nem várhatnak. Ez szintén külön téma ideértve a Runaway: Road Adventure sikerét, a Longest Journey két éves várakozását az amerikai piacon és a LucasArts elítélendő működését a játékstílusban. (Ezt szintén máskor boncolgatva, csak így sejtelmesen :))

Tehát Sanitarium. American Softworks Corporation termék (ASC Games), 1998-as szintén. Ez a cég sem létezik már, ők is ezzel a projekttel igyekeztek befutni. Horror-kalandjátékot alkottak, remekbe szabott grafikával, nagyon jó történettel, tényleg mindene a helyén volt, mint Szöszi Katusnak a gimiben. Ráadásul még nővérem is imádta, aki köztudottan az egyik legtürelmesebb pixelvadász az ilyen típusú játékokban. (Máig emlegetem a második pályán a KÖVET, amellyel a harangot kellett megdobni...) A cucli 3 CD-n jelent meg, tele volt hangulatos átvezető FMV animációkkal, és kellően elborult, mondhatni, agybeteg ábrázolásvilággal büszkélkedhetett. 4 évvel ezelőtt írtam a fejlesztőknek, hogy kifejezzem gratulációmat, így sikerült még a létezésükkor "puskavégre" kapnom Michael Nicholson lead designert faggatván (akkor, 1999-ben már a Drakan: Order Of The Flame-en dolgozva, teljesen más mezben) arról, hogy miként fogadta a "nép" pipec kis játékukat. Meglepetésemre elkeseredettségében megjegyezte, hogy pont ugyanabban a helyzetben voltak a megjelenés után, mint a Looking Glass Technologies a System Shock 2 megjelenésekor. A helyzet egyszerűen az, hogy hiába jó a termék, általában az első 1 hónapban folyik be az összbevétel 80%-a. Érdekes módon ez ama játékok esetében, melyek a rovat témája szerint is "alulértékeltek", növekvő tendenciát mutat, azaz az eladás a szóbeszéd és a tapasztalatok szárnyán lassan, de biztosan növekszik. Azonban a Dreamforge-ot, ami nem összekeverendő a Dreamworksszel ki kellett, hogy fizessék az animációkért, és általában véve is elégedetlenül nézték a pár-tízezer befolyt eladást. Azóta nem telik el nap, hogy ne kapnának leveleket a már csak egy e-mail címet üzemeltető ASC Gamesnél, hogy honnan rendelhető meg a Sanitarium. Már sehonnan, nincs utánnyomás, nincs semmi, pedig lehetne... Nem lesz :(A programozók nagy része felhagyott a játékiparban való működéssel csakúgy, mint azt Eric Chahi tette.



BATTLEZONE. Elérkeztünk ahhoz a játékhoz, melyről már korábban olvashattatok pár megjegyzést a Gamer hasábjain, miszerint értetlenül állunk a tény előtt: a játék sikertelenebb lett, mint a sajtó várta. Magunk sem értettük, hogy egy olyan játék, mely évekkel megelőzte a korát, miért nem volt ehető a nagyközönség számára. A névválasztás ugyan nem a legsikeresebb, hiszen ugyanezen a néven egy játéktermi játék is futott a 80-as évek elején. Kizártnak tartom, hogy tömegek tévesztették volna össze a kettőt, hiszen az egy buta shoot-em-up, ez pedig egy innovatív, RTS/FPS keverék. Az Activision és a Pandemic Studios még egy második részt is kiadott, hátha jobban viszik majd. Kipofozták még szebbé, telecsicsázták az Auran motorját szép füst, fény, robbanás és egyéb effektekkel, felturbózták a HUD-ot és a küldetéseket. Gyakorlatilag maradt az orosz-amerikai ellentét, noha egy mission CD-t is kiadtak még az első részhez, amely a kínaiakat is bevonta többek között a csatákba. Emlékszem, megjelenésekor én is furcsálltam, hogy "milyen-már-ez-az-egész-fúj, miért-nem-lehet-szétlőni-kapásból-mindent" az alapvető FPS és RTS szabályok nem működtek, és nekem jöttek, mint vak bálna a tankhajónak. Talán párszázezer másik játékos is így érzett, ezért nem sikerült maradandót alkotni. Az Activisionnek akkor is volt pénze, így a veszteség nem volt vészes, sőt, a Pandemic Studios most a Full Spectrum Warriors mókát tolja, amely már biztosabb befektetésnek tűnik, noha a Dark Reign 2 is ott fityeg a tarsolyukban referenciaként. Az óriás kiadó kegyeseként ők tehát túlélték a veszélyes próbálkozást, bár az Activision okos módon leadta a kevésbé sikeres, de nagy potenciájú játékok folytatásának jogát kisebb cégeknek, így került a Pandemichez a DR 2 és a BZ 2 a terve is. Legalább a rutinjuk megvan a jövőre nézve.



ANACHRONOX. Az Anachronox is peches eset. Tom Hall (ex-ID Software, ex-3DRealms, majd ION Storm) szépen bezsebelt számtalan díjat érte, a játékosokhoz mégsem ért el az ige a marketinggépezet hibája miatt. Az Eidos szépen nyomta a Daikatanát John Romeróval egyetemben, majd amikor bebukták az egészet, de piszkosul, a kiadó beijedt. Nem volt hajlandó olyan hatalmas kampányt tenni az Anachronox (a másik projekt akkoriban) alá, amekkorát igényelt volna. Fordított volt a szitu, a Daikatana gyengus, az Anachronox pedig sirály. Tulajdonképpen alig hirdették, úgy kellett a sajtónak felfedeznie és hype-olnia ezt a gyöngyszemet, hogy a gémerek vegyék. A Deus Ex, mint tudjátok, egy pöttyet sikeres lett, tehát jól is fogyott, ezzel megmentette az Ion Stormot a csődtől. Így készülhetnek a folytatással és a közben megvásárolt Thief licenccel. Az Anachronox pedig az egész pénzeszsákvándorlás közepette, huss... Mintha meg sem jelent volna. Most őszintén kedves olvasó, aki most az oldal alját izgatod páros látószerveddel... Te hallottál erről a játékról a megjelenésekor? Kötve hiszem. :) Olyannyira nem, hogy ez a páratlan Sci-fi-RPG nézdahátam (3rd person) történet még az Ion Storm saját weboldalán sem szerepel, mint elkészült játék. Milyen kár.

Nosza, ennyi fért a mostani eresztésbe, legközelebb ismét egy úriemberről fogtok olvasni, egy olyan japán játékgururól, akit mindenki csak "mester"-ként szólít, Hideo Kojima-san az illető. Róla és vízióiról olvashattok majd, a Konami részletesebb bemutatásával egyetemben.

Addig is olvassátok a Gamert, és ragadjatok billentyűzetet, ha bármi nyomja a szíveteket. Fantasztikus tippjeim vannak például, ha moziba akarod hívni a... ■ -=Flatline=-









Joggal feltételezhettük, hogy az idei QuakeCon jelentősége némileg elmarad az előző években tapasztaltaktól. Tény, hogy már nem tekinthető az id software a multiplayer fps-világ abszolút királyának, és a Doom III körüli ovációt is meglehetősen csitítják a Valve-féle Steamen felbukkanó újabb és újabb videók. Tévedtünk.
Az id-birodalom kitett magáért, csatákban, új információkban és éles villantásokban dúskáló programot szerveztek a szokásos augusztus-középi dátumra (pont az előző lapzártánk után pár napra, 14-17-ig), így a QuakeCon maradt, ami volt: a first person shooter-rajongók négy napig álló Mekkája.
Sőt, a tendenciákat folytatva idén is több látogatót fogadtak a tavalyinál, ismét egy fokozattal elitebb helyen: a Dallas belvárosában fekvő négycsillagos Adam's Mark Hotelben. Lássuk az eseményeket!

A FRAGFESZTIVÁL. A QuakeCon eredendően és esősorban LAN party, s ezt a kijelentést az idei mérkőzések paraméterei is igen hangsúlyosan támasztották alá. Az Nvidia finanszírozta liga négy különálló bajnokság keretén belül összesen 736 meccset jegyzett, újabb rekordértékű összdíjazással: 125 ezer dollár, ami az USD fokozatosan emelkedő jelenlegi árfolyamával számolva 28 millió 750 ezer forint! Ezt akárhány felé is osszák szét: egy jól felkészült magyar játékosnak simán téríti a repülőútját. Pár szót a részletekről, csak hogy ismerjük az amerikai standardot. A Quake III Arena face to face bajnokságának deathmatch selejtezőjét a grandiózus, ám szubjektív véleményem szerint kissé kiegyenlítetlen Dredwerkzen (dm12) tartották, hogy aztán a pro-q3tourney2, -4, dm6, valamint ztn3tourney1 pályákon folytathassák az érdemi meccseket. A nyertes személyét a szervezők szinte fásultan datálták - zero4 idén tette zsebre harmadik aranyát. Bár a Q3-nak nem a CTF az igazi erőssége, egy tornát erre is ráhúztak, egytől egyig fan pályákon. Az RtCW Team Tournament selejtezőit meglepő módon a GOTY-s, mifelénk nem túl magas népszerűséggel bíró ICE pályán tartották, és - ha hiszitek, ha nem - a döntőnek sem az örökzöld partok, hanem az Assault adott otthont - a földrészünket képviselő iNfensus klán szerencsére a térkép vitathatatlan mesterének bizonyult. A frissen debütált Enemy Territory versenyeket jóval lazább körülmények között, többnyire helyszíni szavazások alapján bonyolították le. A bajnokságok természetesen csak a jéghegy csúcsát alkották, a kb. 2000 gépet számláló BYOC (Bring Your Own Computer - csak a géped vidd, ők minden egyebet biztosítanak) hálózaton közel 100 órán keresztül mindenki annyit és azzal játszott, amihez kedvet érzett, illetve amihez talált szervert / társakat (UT-t mondjuk nem volt etikus).

ID SOFTWARE - DOOM III. Bár néhány hónappal ezelőtt még nem sok reményt fűztek hozzá, végül mégis a rendezvény fő csáberejét adta a tény: a világon itt és most először vált élesben kipróbálhatóvá a magasságos Doom III. Khm... az id által is támogatottan, no meg többjátékos módban. A közkézre bocsátott verzió tulajdonképpen semmiféle meglepetést nem okozott. A nosztalgia és az optimalizálatlanság okán 640*480-ban (az igazán nosztalgikus felbontás persze 320*184 lett volna, de így is átjött egy kevés az elöd hangulatából), minimális grafikai beállításokkal futó multiplayer teszt látványvilága így is egyöntetű elismerést váltott ki a résztvevőkből. A játékélmény sem adott alapot túl sok rácsodálkozásra. "Ockúl", egyszerre legfeljebb négy személy által vívható deathmatch, a régi, Quake-ekhez képest visszafogott tempóban, sörétek, rakéták, sistergő plazmák segítségével, valamint a szépemlékű berserk powerup felvétele után erőtől duzzadó ököllel. A hi-tech fémlabirintus - az olcsó horrorfilm utáni rémálom átmenetét imitáló, vérvörös színvilágú térkép az Enemy Territory után a még jobban ismert Splash Damage keze munkáját dicséri - az id idejét ugyebár a tavaly elvetemült törvényszegők által már megcsodált single player emészti. A hangsúly tehát közel sem a reformokra, sokkal inkább a dicső múlt méltó felelevenítésére helyeződött, és ily módon tökéletesen meg is felelt az elvárásoknak. Azért ha nem is dominálnak, a frissen debütált játéktechnikai elemekről sem kell lemondanunk. Az elődhöz képest az ugrás drasztikus élménynövelő funkcióját, a mai felhozatalhoz képest pedig a saját fizikai modellnek köszönhetően a dinamikus, megváltoztatható terepet (odébb rúgható dobozok, kilőhető lámpák) és a teljes mértékben pixelpontos találat-sebzés modellt üdvözölhetjük újdonságként. Ami kimaradt, de a teljes verzióban számíthatunk rá: láncfűrész, ki tudja, hány K-s BFG és a lassan újra divatba kerülő Last Man



QUAKECON TÖRTÉNELEM

Az első találkozót egy Texas állam-béli, útszéli fogadóban, az id software főhadiszállásától nem messze szervezték meg a frissen hódítóútjára indult Quake rajongói a kedvencük fejlesztőivel történő személyes beszélgetés, és nem utolsó sorban egy tisztességes LAN party kedvéért. Mivel hamar híre ment, hogy az fps-ek atyjai is aktívan támogatják az eseményt, az előre saccolt 50 főnek a triplája érkezett a helyszínre. Sikerességéhez kétség sem férhetett, és a következő évre, ahogy maga a quaker közösség, úgy a látogatók száma is négy-ötszörösére nőtt, s amellett, hogy az Activision - anyagi - áldását adta, immár az elektronikus sajtó is jelentős erőkkel képviselte magát (a helyi tv-csatornákról nem is beszélve). Ezt követően az id-közeli fejlesztők és a szponzorok szerepét magukra vállaló hardvergyártók folyamatosan sorakoztak fel a rendezvény mögé, s minden évben a látogatók száma szinte megkétszereződött (tekintve, hogy a QuakeCon ingyenes, igazából mindig csak az aktuális épület falai szabták a határt). '99- a professzionális BYOC hálózat re már 500 gépet várt, és a játékosok mellé még újabb 600 szemlélődő furakodott be a mesquite-i Convention Centerbe. 2000-ben ez a szám a kétszeresére emelkedett, 2001-ben megjelent az első igazán komoly pénzdíjazással bíró bajnokság, a tavalyi banzáj újabb rekordot állított fel, amelyet az idei természetesen megdöntött. Jelenleg a QuakeCon 2000 gépnél, kb. 4000 látogatónál, és a már említett 125000 dollárnál tart - Dallas egyik legelegánsabb hotelében. Mérjétek fel, mi vár jövőre!





Standing játékmód. Természetesen "majd akkor, amikor kész lesz".

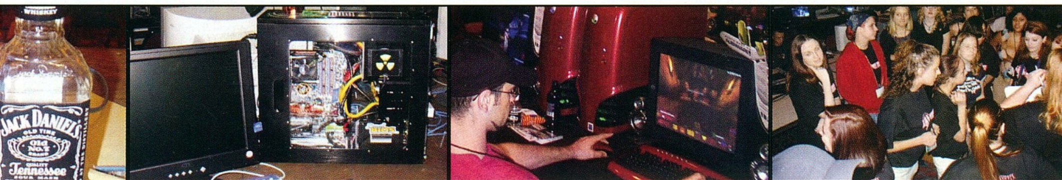
Ezzel persze még közel sem zártuk le az id köré csoportosuló kérdések körét. A rendezvény egyik védjegyének számít Carmack kóder-nagyúr beszéde, melynek egyik fele az aktuálisan dolgozóasztalon fekvő, illetve tervezési fázisban lévő engine lelkesen taglalt technikai részleteiből (ezt maradéktalanul talán még a Hunor-osztag sem tudja feldolgozni), a másik John távolabbi terveinek kifejtéséből áll. Én igazán szeretem a technikai szlenget, de ahhoz némileg több oldal szükséges, úgyhogy a lényegre szorítkozva: Carmack elégedett a Doom motor fejlesztésével, eddigi leggördülékenyebben végzett munkájának nevezte. Érdekesség, hogy a központi mag már két éve létezik, és akkor is képes volt a legfrissebb képekkel azonos szintű látványt rendelni, csak ugye a teljesség igénye, az optimalizálás, meg maga a játék... Örömteli hír, hogy a mester a rémhírekkel ellentétben egyáltalán nem tervezi a visszavonulást. Elhivatottság-tudata még legalább egy engine-t ró rá, ám az, mint mondta, egész biztosan nem Doomot, Wolfot, vagy Quake-et fog életében először szolgálni. Az id már valami újra vágyik. John néha szívesen kitörne az fps-ek közül is, ám a cég hírneve korlátok közé szorítja. Az igazi innovációk, mint állítja, a kis csapatok alacsony fejlesztési költségű projektjeiből származnak - a tripla A kategóriában 5-25 milliós fejlesztési költségek mellett a gyökeresen új mozdulatok nem megengedhető kockázatot jelentenek. Talán ha lenne egy kis, kifejezetten erre a célra elkülönített alosztály (vagy szatellit-bagázs), akik akár még a régi id shooterek legújabb motorra ültetésével is megpróbálkozhatnának... Valami azt súgja, hogy a Doom III megjelenése után lesz.

ID-BARÁTOK - QUAKE IV, CALL OF DUTY. Az "id-barát fejlesztők" kifejezésről először törvényszerűen a Raven nevére asszociál az ember. Jó! tudjuk, hogy mint az "engine-forráshoz" legközelebb álló csapat, folyamatos párhuzamos munkái mellett 10 éves hűségének jutalmaként a Quake negyedik epizódján munkálkodik. A megszokott csendben. A QuakeConon se kép, se hang, legfeljebb a régi kommentár. "A Quake II sztoriját folytatjuk, lesz multi, de elsősorban a single playerre koncentrálunk, és igen nehéz meló ám." Elhisszük, s hogy mennyire toleráljuk, arra a választ Mocsy Jedi Academy-tesztjében keressétek! A "jó hír", hogy a 2004-es QuakeCon elméletileg teljes mértékben névadója köré szerveződik majd.

A fesztiválon a fontossági sorrendet tekintve igen gyorsan zárkózott fel az Activision újabb reménységét jelentő, kiszekált ex-2015-ösökből álló Infinity Ward az élvonalba. Míg az Electronic Arts belső embereivel újabb, kétes értékű rókabőrt próbál lehúzni a MoHAA-ról (sikeressége felől persze már nincsenek kétségeim), és közben volt fejlesztőit pereli, ez utóbbiak igazi innovációkkal telítik a Call of Duty című, az E3-on már agyonajnározott második premierprogramjukat. A prezentáció még mélyebbre sulykolta a folyamatosan pörgő akció és a körülöttünk mozgó hatalmas tömegek okozta - szinte valós - háború-közeli élményt (adja Isten, hogy ilyet soha ne éljünk meg!), s az utolsó kétkedőket is meggyőzte a játék abszolút életképességéről ebben a telített környezetben.

A többi hithű másodfelhasználó inkább csak szemlélőként vett részt a QuakeConon. A Ritual jól megérdemelt szabadidejét tölti, s az exxatrix Gray Matter sem erőlteti valami agresszíven Trinityjét. Ami pedig a Nerve Software online über soldatját illeti, nos változatlanul nem engednek ki róla még egy fényképet sem a laborból.

Elpakolták hát az idei QuakeConról is a gépek ezreit - jövőre reméljük, tényleg a Quake IV avatóbulijára készülhetünk. ■ LUCAS Z



MENTŐÖV

Hello Mocsy, csak azért írok, mert az előző havi mentőövben kérdezte valaki Dagoth Ur adatait, de te nem tudtad. Gondoltam, elküldöm, te meg betehetnéd a Mentőövbe, hátha segítünk vele valakin.

DAGOTH UR

Level 35 Humanoid Creature
Health: 1000
Spell Points: 1000
Fatigue: 100
Strength: 100
Intelligence: 100
Willpower: 100
Endurance: 100
Agility: 100
Personality: 100
Luck: 100
Speed: 80

Dagoth Ur sebzése:

Attack 1: 50-75
Attack 2: 25-100
Attack 3: 75-75

Dagoth Ur által használt varázslatok:

Vivec Abilities: Fortify Strength: 100
Fortify Attack: 50
Wrath of Dagoth: Damage: Health: 1-3
Speed: 1-3
Endurance: 1-3
Agility: 1-3
Willpower: 1-3
Luck: 1-3

Továbbá egy kis trükk haladó Morrowindeseknek, talán még te is hasznát veszed: Menj Vivec Televanniba, ott fel a Plázába, majd onnan be a Towerbe. Ott keresd meg a lejáratot a Televanni Vaultsba (75-ös zár és csapda védi).

Oda belépve szembe találod magad 2 Storm Atronachhal. Öld meg őket, majd menj ki ugyanazon az ajtón, ahol bementél: most azonban az ajtó nem oda nyílik, hanem egy terembe, ahol két Ordinátor és rengeteg pénz, varázstárgy, ebony cucc és még egy Deadric Claymore is vár rád. Ezt azután érdemes megcsinálni, ha van rajtad Indorill vagy Her Hand armor, mert akkor az Ordik rád támadnak, és nyugodtan leütheted őket, nem lesz priuszod!

Üdvözlettel: ■ Lord Speedyus: Selyem Dávid

ICEWIND DALE. Hello Mocsy. Nem tudom, van-e még érdeklődés erre, de azért megírom.

Kudaharban a Druidától lehet lopni egy Free Action gyűrűt, de lehet lopni még egyet az alkimistától, akinek a goblin szolgája van. Nekem második visszatöltésre sikerült. Később nagyon jól jött (Paladin és Bárd, vagy tolvaj). Na csá. ■ Henci



Csá Mocsy! Kérlek, segíts, elakadtam a Broken Sword II-ben. Azután vagyok, miután az animációban felrobban a hajó, és kidob a partra a robbanás. Van 1 ház, valami patak, meg 2 kő, és nem tudom, mit kell csinálni; légyszi, segíts!!! Előre is köszi üdv ■ DBalázs

Tedd az újságpapírt a nedves levelekre, majd a kőből készült istenszobrot szorítsd a malomkő fém pereméhez. A szikrák begyújtják a papírt, az a leveleket, a füst meg riasztja a ház lakóit.

MORROWIND. Hello! Lenne pár fontos kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban:

No. 1: Van egy Ördögi Katana nevű fegyverem (a rendes nevét nem tudom, mert föltettem a magyarosítást); ez a fegyver mennyire jó?

Csak nem a Devil Katanára gondolsz? Ha jól emlékszem, akkor a balmorai máguscéh mellett lévő kereskedő adja el ezeket a fegyvereket, mint „hamisítatlan" daedric cucc. Nos, ez nem igaz, mezei varázsfegyverek. Inkább szerezz be saját daedric fegyvert, valami erősebb lélekkristályt, majd készítsd el a saját varázsfegyveredet.

No. 2: Megvettem egy Asus G4 Ti 4200-t. Adták hozzá az eredeti Morrowindet, úgyhogy elküldenéd azt a térképet?

Keresd a CD-n a Morrowind rovatban.

No. 3: Elmentem Sadrith Morába, ott a főtéren van három cella, amiben rabszolgák vannak, ezeket a rabszolgákat meg lehet venni? Ha nem, akkor hogy lehet rabszolgát venni, és mire jó egy rabszolga?

Sajnos a rabszolgaság igen elterjedt Vvardenfell egyes vidékein. Ez ellen nem tudsz mit tenni, legfeljebb kiszabadíthatod szerencsétleneket. Amennyiben elegendő rabszolgát felszabadítottál (70 körül), menj el Jobasha könyvesboltjába, Vivecbe, ott jutalmat kapsz (három nagyon ritka könyv).

Azt hiszem, ennyi kérdésem volt, a válaszodat előre is köszönöm! ■ Pocok

Helló Mocsy! Kérdésem a következő lenne a Bloodmoonnal kapcsolatban: ott tartok, amikor megsebez egy vérfarkas. Kikúráltam magam belőle, de már kezdem unni kicsit a játékot, ezért azt szeretném megkérdezni, hogy hány küldetés van még hátra. Nem azt mondom, király a játék, csak kíváncsi vagyok a végére.

Nyugalom, már nincs sok hátra, összesen négy küldetést kell teljesítened a végéig. Ebben már benne foglaltatik a főgonosz elleni küzdelem is.

Ui.: Az újságban van pár oldal a Szigetről. Van ott egy kép, amelyen valaki sört tart a kezében. Ki ő? Csak nem Brazil?

Talált, süllyedt.

Türelmedet köszi, még lehet, hogy írok. ■ Helló

Szia Lily! A Morrowind nevű csodával kapcsolatosan kérdezlek! Tegyél be a Mentőövbe, hátha más is küszködik ezzel! A második küldetésnél, amit Caius Cosades ad, nem tudom, hova menjek! Előre is köszi: KáBé (Ha beteszel a mentőövbe, ne a Stierné nevet írd, hanem azt, hogy KáBé, mert én nem nő vagyok!!!).

Menj a Mage Guildbe, és keresd meg az ork nekromantát (Balmora-Sharn gra-Muzgb).

Helló Mocsy! Lenne pár kérdésem a Morrowind névre hallgató alkotással kapcsolatban. Mindegy, hogy az újságban vagy levélben válaszolsz-e. Meg tudnád mondani, hogy hogyan lehet blokkolni a pajzzsal, mert nem tudom.

Vegyél fel pajzsot, a képzettségedtől függően automatikusan véded ezután a csapásokat.

KÉRDÉSEK

Szia Lily! Régi olvasótok vagyok, bár az olvasásban mindig is jobb voltam, mint a játékokban! :-)
A Morrowind: Tribunallal játszom (életem első RPG-je), lenyűgözött, úgyhogy le is ragadok ennél a műfajnál. A problémám: amikor Almalexiának be kell indítani a „WeatherWitch"-et, egyszerűen nem robban fel a szikla (elindul a visszaszámlálás, ha a közelben maradok, meg is halok, de az ajtó nem lesz látható, lényegében semmi sem történik). Másodszorra pedig fel sem lehet helyezni a robbanószert. Te tudod a legjobban, hogy e nélkül lehetetlen továbbhaladni. Kérlek, segíts! Volt már egy érdekes hibája a Tribunalnak: amikor a Dark Brotherhood főnököt kellett megölni, épp' mielőtt meghalna, kinyílik a „párbeszédpanel", és ugyanazt a három sort, megállás nélkül ismételgeti, nem lehet kikapcsolni, lényegében kiakad az egész játék! Ezt még át tudtam hidalni (elloptam tőle a szerződést, és nem öltem meg), de ez a legújabb...

■ Kovács Attila

Ui.: Nem tudod véletlenül, hogy hol van a Marara's Ring? :-)





Hogyan lehet belerakni a lélekköveket a tárgyakba, hogy jó kis cuccok legyenek belőlük?

Az igazán jó cuccokhoz erős lelkek és nagy kristályok kellenek. Kezdő szinten ilyet nem tudsz szerezni, hacsak nem csatlakozol a balmorai mágus guildhez. Ott a második küldetésben erős köveket lophatsz el büntetlenül az ottani enchantertől.

Hogyan lehet a leggyorsabban fejlődni, mert most kezdtem el játszani, és nagyon gyenge még a karakterem.

Leggyorsabban a trénerek fejleszthetnek fel, ehhez viszont sok pénz kell.



Hogyan lehet használni a varázsitalokat?

Egyszerűen vidd a karakterre az üveget, és klikkelj vele rá.

Hová kell célozni ütésnél, hogy rendesen eltaláld az ellenfeled?

Nem a célzástól, hanem a képzettségtől függ, hogy eltalálod-e az ellenfelet.

Te is írtad korábban, hogy furcsa volt először az egész harcrendszer. Mit kell csinálni olyankor, ha 1 v. 2 nagy, bivalyerős szörnnyel összefutsz?

Kezdő szinten tanácsos elfutni, és később visszajönni. Ha már ügyesebb vagy, akkor levitálj föléjük, és onnan támadd őket íjjal vagy mágiával.

Előre is köszi a segítséget, remélem, hogy van időd válaszolni. Király az újság, a másik koppincs a nyomába sem érhet köszönhetően 1-2 olyan embernek, mint Te! Üdvözlettel: ■ Balázs

Csá! Ha valakinek gondja van Mafiával, a Vice City-vel, a Praetorianssal, a Jedi Knight 2-vel, az írhat nekem a **segitseg.jatekok@freemail.hu** címre. Örülnék, ha ezt a levelet betennéd a Mentőövbe! Előre is köszi ■ DBalázs

SMS-FAL

HALI. MONCA HOL AZ OUTCAST2?MAR EGY EVE MEG KELLETT VOLNA JELENNIE!VAGY NEM? KIRALY AZ UJSAG!
Rossz hírem van, már egy évvel ezelőtt leállították a fejlesztőket, úgy néz ki nem lesz folytatása minden idők egyik legjobb 3D-s kalandjátékának.
HELLO! AZ IWD-BEN A DRAGAKOVEK ARRA JOK, HOGY ELADJUK OKET? VAGY VALAMI MASRA? ELORE IS KOSZ! MOU
Nyugodtan add el őket, csak a helyet foglalják, az árából vegyél valami jó varázsfegyvert.
SZIASZTOK! MINT SOKAKNAK,NEKEM IS A BG2-VEL VAN GONDOM.ATHALAKABAN EGY KATONA ELRABOLTA NALIAT,AKI A CSAPATOMBAN VOLT. HOVA VITTE? UDV:FUSTI
Naliat egy korrupt tanácsos tartja fogva, de ki lehet szabadítani. Menj a kikötőbe, és ott szimatolj körbe a Sea Bounty lebujban. Lesz ott egy korrupt tengerész, akit le kell verned. Ezután nézz körül Roenal (a korrupt tanácsos) házában a Goverment Districben (bizonyíték a bűnösségére a hálószobában). Ezután vidd el a bizonyítékokat a felettesének (Corgeig) a Council of Six épületbe.
CSÁ GAMER ELAKADTAM A JEDI KNIGHT3BAN A BUCKALAKÓS FELADATNÁL NEM TUDOK BEMENNI A NAGY JÁRM?BE HELP.
A leengedett rámpa felett látsz egy felfüggesztett dobozt, azt kell az Erő segítségével lehúznod (Force Pull).
SZIASZTOK! HOGY LEHET A MORROWINDBEN A FEGYVEREKBE MINDEN ÜTÉSKOR HATO VARÁZST RAKNI, MER BARHOGY CSINALOM „KÉZZEL" EREGETHETO MAGIA KERÜL BELE. ATTILA.
A varázstárgy készítésekor át kell állítanod a Cast when Used opciót Cast when Strike-ra. Magyarul nem használatkor aktivizálódik a varázslat, hanem akkor amikor eltalálod az ellenfelet.
A SILENT HILL 2-BEN A MUZEUMNAL LEESEK A GODORBE,MEGTALALOM,HOL GYENGEBB A FAL DE NEM TUDOM KIUTNI A DESZKAVAL SE. MIT KELL CSINALNI ? KOSZI-GUSTAFSO
Mi azt a fémcsövet (Pipe) használtuk, amit a Western Silent Hill-i benzinkútnál lévő kocsi motorháztetőjéből vettünk ki. Szerintem a deszkával is át lehet törni a falat, lehet, hogy többször kell megütni a gyenge pontján.
VAN EGY KÉRDÉSEM:MI A BAJA GUYBRUSHNAK A PORCELÁNNAL?AMIKOR FEL AKAROK VENNI EGY VÁZÁT AZT MONDJA,HOGY „UHH, PORCELAIN!"
Erre a kérdésre csak Mr. Guybrush „Pirate" Ulysses Threepwood tudná megadni a választ, de mélyen hallgat a témáról. Állítólag gyerekkorában eltört egy értékes porcelán vázát, és emiatt nagy bajba került (legalábbis a kalózlegenda szerint).
SZEVASZ KÉRLEK SEGÍTS NEKEM A BROKEN SWORD 2-BEN HOGYAN KELL ELOLTANI A TÜZET. KÖSZI
Vedd fel a tűzoltó készüléket, majd a szőnyegen talált darttal nyisd ki a tűz mellett lévő szekrényt. Nico táskájából vedd ki a piros fehérneműt, azzal fogd meg a felforrósodott cilindert. Tedd be a tűzoltó készülékbe, és máris eloltható a lángokat.
HI A MORROWINDBEN 4ES SZINTU LOVAG VAGYOK MIHEZ KEZDJEK KÜLDIK ES FEJLODES TEREN?KIRALY AZ UJSAG!GAL KRISZTIAN
Óvakodj a veszélyes helyektől, 4-es szinten még a patkányok is gondot okozhatnak. Szedj össze egy kis pénzt (Mage Guild küldetések-lopott lélekkristályok), majd keresd fel a Blade trénereket, ők diszkont áron tovább képeznek.



MULTI SHOT

Üdv mindnyájatoknak! Ahogy a nyár végéhez közeledve lankad az élet az utcákon, úgy pezseg fel a játékvilágban. Kiállítások és versenyek egész hada zúdult a nyakunkba (az évi átlagot tekintve négyet igazán minősíthetünk hadnak) augusztus második felében. Bár a Multishot ezek közül csak a versenyekért felel, így is aggódtam egy keveset a fellépő helyhiány miatt. Mocsy szerencsére újabb két oldalt bocsátott a QuakeCon rendelkezésére, így végül még egy friss UT mod tesztjére is maradt hely.

WORLD CYBER GAMES 2003 SELEJTEZŐ. Az - immár hivatalosan nem - EarthQuake VI, bár hazánkban jelentősége nem csekély, kizárólagos LAN-party státusza miatt már jóval kisebb szeletet igényel a lapból, mint a QuakeCon. A Magyarországon immár hagyománnyá vált esemény a jól megszokott augusztus végi (29-31) időpontban zajlott, ám merőben szokatlan helyen. Az ELTE aulája helyett az olajszagú tatai úti Vasúttörténeti Park várta még tekintélyesebb területen azokat, akik hajlandók voltak a nemzetközi árakhoz igazodó, vaskos 4500 Ft-ot kipengetni a helyért. Több mint 550-nen bizonyultak hajlandónak, részint tán csak a szórakozás, részint pedig a fődíj reményében, mely, mint azt megszokhattuk: út Koreába, a világbajnoki döntőre. S itt jön a paradoxon. Bár a rendezvény már nevében sem több a WCG nemzeti selejtezőjénél (jövőre az EQ kifejezés már tán puszta emlékké halványul), a versenyszámok furcsamód mégsem egyeztek a Grand Finalra szavazás alapján előjegyzettekkel. Itthon Quake 3 F2F és TDM, RtCW, UT2003, WarCraft III, SC: Brood War, no meg magától értetődően Counter-Strike bajnokságokban tehette próbára magát a nevező. A döntőben ezeken túl Age of Mythology, FIFA2003 és az X-Boxos HALO szerepel, a Wolfenstein, valamint nevetséges, ugyanakkor vérlázító módon - petíció is indult miatta, ha még emlékeztek - a Quake III Arena nem. Ez azonos nevezési díj fejében igen unfair a döntőből kimaradt kategóriák győztesei számára, de végső soron megérthető, hogy ilyen alapon nem lehetett szétválogatni a belé-

WCG 2003 MAGYARORSZÁG GYŐZTESEI

Quake III 1on1 Tourney
1. Pilot, 2. Storm, 3. Lord

Quake III Team Tournament
1. sR, 2. uTs, 3. TSK

Unreal Tournament 2003
1. xdk.varagh, 2. Jason, 3. xdk.esFrost

Counter-Strike
1. xDk, 2. FoP.da, 3. GeC

Return to Castle Wolfenstein
1. Venom, 2. T4s.xDk, 3. E-team

Starcraft: Brood War
1. Cameleon, 2. FAoR)Gorky, 3. Blackbird

Warcraft III
1. WarBringer, 2. AnubisEE, 3. Szatyor

pőket, a Q3 és a Wolf pedig ha a nagyvilágból már mellőzhető is, nálunk szerencsére még törzselem. A szervezés minőségével kapcsolatban idén elégedettebb visszhangokat lehetett hallani, mint tavaly. A hálózat és az áramellátás instabilitása, valamint a tömegétkeztetés biztosítása sajnos továbbra is leküzdhetetlen feladatnak tűnik, de a résztvevők többsége már épp elég LAN-partyn járt ahhoz, hogy ne kapja fel a vizet egy-egy hirtelen jött szüneten, a jó játék meg úgy is elfeledteti a létszükségleteket, tehát végeredményében a hiányosságok ellenére igen jó hangulatú, sikeres rendezvényként írhatjuk fel a 2003-as évadot is a többi mellé. A dobogósok listáját valahol a környéken találjátok, szép keretben, ahogy megérdemlik. Következő számunk lapzártája alatt már folyni fog a döntő (október 12-18), úgyhogy részeredményekkel valószínűleg már szolgálhatunk. Jövőre a selejtező ki tudja, hol, a döntő viszont 2004-ben először kimozdulva Szöulból átköltözik a napfényes Kaliforniába, és a helyi győzelemre immár San Francisco fog motiválni.

MOD TESZT: SHATTERED OASIS

Alap: UT 2003

E havi, frissen - és jelképesen - aranyba öntött versenyzőnk nem népszerű környezetével vagy új játékmódjaival, kizárólag egészen különleges látványvilágával vívta ki helyét az újságban. A Shattered Oasis már méretét tekintve is az eddigi legnagyobb falat, köszönhetően tucatnyi új, egyedi textúrájának. Míg becsomagolt umod állapotban 160 MB-ot emészt, addig felinstallálva ez a szám több mint 420-ra rúg. Cserébe kapunk egy érdektelen intrót, és egy vadi új, felesleges sallangoktól változatlanul mentes főmenüt. A szerverindító-csatlakozó vagy a beállítások menübe érve egész különleges hangulatú posztapokaliptikus képek tárulnak elénk, már tán csak ezekért is érdemes vetni pár pillantást a TC-re.

Bár a világégést követő időpontot érezni a pályákon is, stílusuk valójában teljesen elüt a háttereken látható kihalt autópályától, törmelék külvárostól. Jelenleg két játékmód hat térképe közül válogathatunk. A két mód, mely az arena és a detonation névre hallgat sajnos nem túl fantáziadús elme szüleménye. Az első gyakorlatilag szimpla face to face deathmatch, míg a második a szokásos csapatalapú, küldetésorientált móka lenne, ám a háromból itt is csak egy szinten kell a névhez illően robbantani, illetve működésbe hozni az ellenfél bázisán lapuló bomba visszaszámlálóját, és biztosítani, hogy teljesen visszaszámolhasson. Arena esetén a karakterválasztás után egyből a mélyvízbe kerülünk, a detonationt indítva belépéskor a szokásos módon választanunk kell a két fél közül, melynek tagjai az egyik oldalon két nő és egy szerzetes, a másikon pedig leginkább a buckalakókra emlékeztető, tetőtől talpig befáslizott... hát, buckalakók. Ezt követi az induló-felszerelés összeválogatása, melyhez így az első verziók környékén meglepően bőnek minősíthető készlet áll rendelkezésre. Mindkét fél egy pisztoly, egy ismétlőpuska, egy halálpontos mesterlövészpuska és egy távcsővel szintén felszerelt géppuska, egy shotgun valamint egy rövid-hatósugarú lángszóró, kiegészítésképp pedig kézigránátok közül válogathat. Mindegyikük kidolgozása kifogástalan, határozottan igényes külalakkal bírnak, és nem kevésbé nyert meg az univerzális töltényesomag kopott fémdobozra fektetett gáztartálya, továbbá az igen morbid, ám a környezethez illő, gézbe csavart lábcsonk, mint életkitöltő.

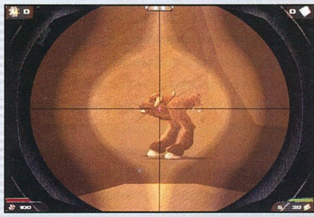
Lássuk a pályákat! A különleges színvilág, az ötletes objektumok, a térképenként változó, de mindig egyedi, gyorsan magával rántó hangulat tesz először benyomást az emberre. Alkonyatba hajló zöld völgy, lávafolyó párájával átitatott erdő, szürreális érzést ébresztő kisváros, száraz pusztulást árasztó sivatag, lerobbant, apokalipszis utáni gladiátoraréna a választék része. Az eddig átvizsgált Unreal Tournament alapú TC-k közül a Shattered Oasis pályái emlékeztettek leginkább a professzionális minőségre, már ami a grafikusok munkáját illeti. Maga a pályatervezés sajnos közel sem ilyen tökéletes, és ami új elemet találunk benne az is csak újabb szolgája a látványnak a játékmenet helyett. Jópofa ötletként jegyezhetjük fel a csonkolt/mutálódott hátsó felű bikák, mint járművek alkalmazását. Bár harcolni nem tudunk a nyergükből, és egyelőre pár bogár is akad rajtuk (leszállva róluk az adott mozgásfázisba fagynak, az egyszerűbb kaptatóknál megakadnak), az olykor gyalogosan igen fárasztónak ható távolságok gyors leküzdésére megfelelnek. A térképekkel leginkább az a gond, hogy alakjuk általánosan kissé hosszúkás, aminek következményeként a játéktér túlságosan egybenyitott, és kevés az igazi mellékút. Ezen felül túl sok a holtidő, ami kizárólag az ellenfél felé gyaloglással telik, és az általában a találkozások színhelyéül szolgáló terepek nem nyújtanak túl sok lehetőséget a taktikus harcra. Az arénás pályák esetében a nem oda illő rész törlendő. Tény, hogy bár a Shattered Oasis bír egyfajta sajátos varázzsal, egyelőre nem rejt igazi mélységeket. Egyszeri élményként kipróbálásra érdemes, de igen hamar megunható. A jelenleg elérhető verzióból még többek közt a saját hangok/zenék többsége is hiányzik, és nem kevés buggal bír, vagyis a közeljövőben minden bizonnyal jelentős fejlesztések várhatók. Elképzelhető, hogy a TC még valami komolyabbá érik, a mag adott hozzá. Ha érdemes lesz, úgy 1.5 környékén még visszatérünk rá.

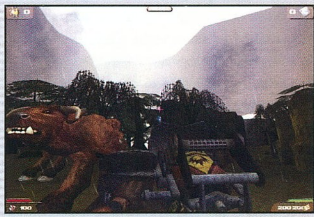
A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. Mint azt írtam, beszámolunk a WCG 2003 feléről, és ha elég info kiszivárog, körbeszagolgatjuk, hogy az amerikaiak vajon mit hoznak ki a következő évre Friscóba átköltöző világbajnokságból. Ami pedig ennél is érdekesebb: egyelőre úgy tűnik, kilátásunkban lesz szemügyre venni a Half-Life 2 várható modtermését. Egyelőre hűvös még ez a víz, de a megjelenés (A MEGJELENÉS) utáni pillanatokban szinte bizonyosan felforr majd. Ehh, én már alig várom. ■ LUCAS Z

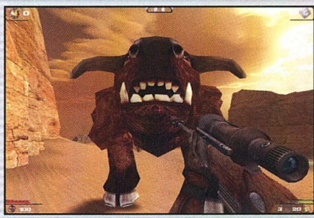












RETROGAMER

A **www.remakes.org** előző számunkban említett pályázatának értékelése sajnos még nem zajlott le, így önerőből válogattunk néhány tetszetősebb darabot az erősnek éppen nem nevezhető mezőnyből.
Mindemellett egy érdekes oldalra szeretnénk felhívni azok figyelmét, kiknek retro érdeklődése már-már perverzióba hajlik.
A **www.handheld.remakes.org** a prehomecomputer-időszak „kvarcjátékait" kelti életre a monitoron. Az voltán ám az „egybites" szórakozás. Most pedig lássuk, milyen hajdani legendák kelnek életre a lelkes amatőrök keze nyomán.

SPACE TAXI 1984 - STARCAB DELUXE

Ez a klasszikus darab a magassági kormánnyal szerelt személyszállítás feladatát rója nyakunkba. A ST volt az első C64 játék, amelyikben szerepet kapott a beszéd. Az ügyfelek élő szóval tájékoztatták a játékost arról, hogy melyik leszállóplatformra szeretnének eljutni. A gravitációs játékok ötletét a Space Taxi juttatta el a legszórakoztatóbb magasságokra. A viteldíj mértéke ügyességünktől függ, milyen gyorsan tudunk egyik platformról egy másikra eljutni. A pénz pedig túlélésünket jelenti, hiszen a rakétákkal szerelt járgány zabálja az üzemanyagot. Ha eljön az ideje, egy ügyfél a szint elhagyására kér bennünket, így aztán megfelelő kitartással bejárhatjuk a rendszer valamennyi lakott területét. A StarCab Deluxe teljesen új környezetbe helyezi a játékot. A lényeg megmaradt, és még egy kis sztori is kibontakozik az utasokkal folytatott párbeszédekből. 19 évvel ezelőtt mindez elegendő volt ahhoz, hogy a beszélő, változatos (karakterekből felépített) pályákat tartalmazó Space Taxi minden idők legjobb ötven C64 játéka közé kerüljön.



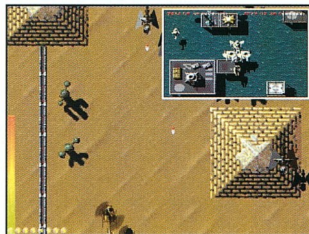
GHOULS 'N GHOSTS 1989

Arthur lovagnak kísértetjárta erdőkön, falvakon kell átküzdenie magát, hogy végül méltán büntesse meg a démonvilág urát azáltal, hogy kiszabadítja az elrabolt lelkeket. Hát ez a sztori meglehetősen gyakori a tizenéves akció-platform játékokban. A Ghosts 'n Goblins játéktermi sikerének köszönhetően jelent meg 1988-ban a folytatás, amely grafikailag és játékmenetében is felülmúlta elődjét. A sikeres coin-op gépek nem kerülték el a konverziót annak ellenére sem, hogy akkoriban ez jelentős degradálással járt együtt. Az elkészült remake végre a játéktermi minőséget célozza meg, tele jópofa kaszásokkal, szellemekkel és a démonvilág más teremtményeivel.



SWIV DECIMATION 1990

Szintén coin-op, amely mára számtalan platformot megjárt, legutóbb a GBA-t is uralma alá hajtotta. Minden platformon az adottságoknak megfelelő SW készült el, melyek első ránézésre gyakran köszönő viszonyban sincsenek. A hivatalos SilkWorm Amigás átiratát készítő csapat nevéhez fűződik a nem hivatalos Decimation változat. Bár számomra nem ez jelentette a shoot'em kategória csúcsát, az Amiga változat mellett csak elismerően lehetett elmenni. A folyamatos, röccenésmentes görgetés, a töméntelen ellenséges jármű és a látványos robbanások komoly értéket jelentettek a mára FPS-rajongóvá átvedlett játékosoknak. A SWIV további kiemelkedő területe a multiplayer volt, melyben a két kooperatív játékos akár különböző járművel (helikopter, dzsip) is irthatta az ellent. A felújítás végül PC-re is meghozta a Selyemhernyó akciót az előd grafikai éleinek kisimításával, látványosabb effektekkel.



A CD-melléklet rovatunkhoz fűződő részén további említésre érdemes darabok találhatók, elsősorban a remakes.org pályaműveiből. ■ **Lázi**

SHAREWARE JÁTÉKOK

Az e havi gyűjtemény nem tudom, miért, de nehezen jött össze. Szenvedtem vele, de azt hiszem, a végeredmény megérte. Felhívnám figyelmeteket a Super Splash 3D nevű programra. Most persze néztek, hogy mi a jó egy egyszerű színezőben, de jó móka társaságban: mi igen jót szórakoztunk avval, hogy enyhén szólva érdekes színű világokat állítottunk össze. Na, de ne ijedjetek meg, van azért komolyabb példány is, de lássuk inkább egyesével.



SUPER SPLASH 3D TRIAL

A már fent említett játék nem szól másról, mint hogy színezzük ki az elénk táruló 3D-s tájat. Kis kacsánkat irányítva – kinek színét is mi választjuk ki -, körbejárva a pályát, színt kell vinni a kietlen világba. Egy-egy pálya nem is áll másból, mint hogy végigtotyogjunk az ösvényen, és az alkotóelemek színeit kedvünkre változtassuk. Az utat végigjárva két kis zászló közt áthaladva ér véget a játék. Nem csak a színskálából válogathatunk, hanem különböző motívumokat is felvihetünk a felületekre, például cikk-cakkot, pikkelymintát, vagy csíkokat. Ha benneteket nem is fog meg túlzottan, mindenképp ajánlom a huginak, vagy az öcsinek, biztos nagyon fogják élvezni a teljesen vérengzésmentes szórakozást. **Méret**: 16,89 MB



TRUCK DISMOUNT

Sokáig gondolkodtam, hogy ez a játék bekerüljön-e, de aztán az igen mellett döntöttem. És hogy mi volt ennek az oka? A profi fizika kivitelezése, valamint a Porrasturvatra való igen nagy hasonlósága. Egyetlen célunk a képernyőnyi játéktéren, hogy minél nagyobb sebesülést okozzunk egy teherautóval egy gumibábunak. Hősünket felültethetjük a kamionra, beszállhat a pilótafülkébe, esetleg a kijelölt útvonalra helyezve okozhatunk neki igen nagy sérüléseket, miközben igazán érdekes hangokat hallat. Arzenálunkhoz tartozik még két ugrató, valamint ezek helyének beállítási lehetősége. A bábu tényleg úgy viselkedik, mint a töréstesztekből ismert sárga társai, és igen látványos repüléseket mutat be. Minden mutatványért pontot kapunk, és ez alapján mérhetjük fel tevékenységünk eredményességét. Tessék kipróbálni! **Méret**: 2,15 MB



BATTLE SNAKE

A jó kis kígyós játék nem maradhat ki ma sem. Ez a példány is rejteget magában egy kis egyéniséget, nem csak sima másolata a telefonokról ismert verzióknak. Harci kukacunk tényleg csak kukacként kezdi életét, de felfalva az elénk kerülő gyümölcsöket - attól függően, milyen típusú volt az „áldozat", annyi egységgel - nő meg hosszunk. A végcél mégsem az, hogy minél hosszabbak legyünk, hanem az, hogy a pályán fellelhető gépi ellenfeleket kiirtsuk. Ezek lehetnek tankok, kisautók és különböző, igencsak sci-fi-be illő kreálmányok. És hogy mivel lövünk? A megevett dolgokat „köphetjük" vissza, ám ilyenkor testhosszunk is csökken, és ha csak kukacként végezzük el a feladatot, akkor kevesebb pontot kapunk a pálya végén. Szépen megrajzolt, jó zenéjű program. **Méret**: 6,02 MB

BUBOIDS

Ennek a játéknak nem csak a címe idétlen, magát a játékmenetet is illethetném a mókás szóval. Annak ellenére, hogy enyhe nevetési kényszer tört elő belőlem már az első szint láttán, nincs könnyű dolga annak, aki meg akarja oldani a feladott feladatokat. Adva vannak összekötözött lábú és kezű emberkék, akik fel vannak fűzve különböző módokon összekötött karikákra, és célunk az, hogy a kijelölt helyre csúsztassuk őket. Óvatosan kell mozgatni a drótokat, mert bizony itt is belép a gravitáció, mint hátráltató elem, és a felsőbb szinteken már egyáltalán nincs egyszerű dolgunk. Esetleg gyakorolhattok a kulcstartótokkal is. **Méret**: 2,36 MB



BRIDGE CONSTRUCTION SET DEMO

Vegyünk valami komolyabb dolgot is, hisz az élet nem csak játék és mese. Most olyan fontos dolgot kell megalkotnunk, mint különböző típusú hidakat, melyeket legyártás után le is tesztelhetünk. Aki ismerte a Pontifexet, annak az első öt szint semmilyen nehézséget nem fog okozni, aztán már neki sem lesz egyszerű az élete. Ris barátom segítette ismerkedésem a játékkal, ő ismerte a fent említett játékot, és tényleg profi módon tudta használni a különböző beton, drót és egyéb elemeket. A kivitelezés igen tetszetős, állíthatjuk a nap szögét, a felbontás részletességét. Amit nagyon eltaláltak, az a víz: igen szépen kivitelezett. Miután a mű felépült, tesztként végigdöcög rajta egy-egy vonat, vagy autó, és ha átmentünk a vizsgán, akkor léphetünk át a következő szintre. Próbáljátok ki, hátha szükségetek lesz még az így szerzett tapasztalatokra. **Méret**: 3,74 MB



HELLHOG XP DEMO V1.01-R

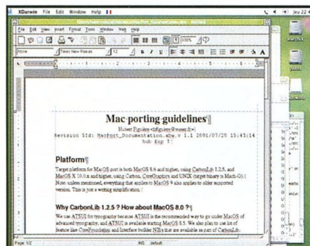
Ne maradjon ki most sem az agyatlan lövöldözés, most a „mondjuk-rá-hogy-űrszimulátor" kategória képviseletében. Nincs egyéb feladatunk, minthogy repülőnkkel egy hajó körül cirkálva lőjük szét a rohamozó ellent. Az első pár roham nem igazán méltó még említésre sem, viszont az egyre nagyobb bandák már tartogatnak némi meglepetést, és akkor is könnyen vereséget szenvedünk, ha folyamatosan mozgunk. A programozók igen egyszerűen oldották meg az irányítást: a nyilakkal tudunk oldalirányba mozogni, valamint felfelé, illetve lefelé fordulni, míg az egérrel a célkeresztet mozgatjuk, és lövünk kíméletlenül. Aki könnyed kikapcsolódásra vágyik, de nem köti le a kacsa az ecsettel, az vágjon bele ebbe! **Méret**: 24,15 MB



Szövegszerkesztés ingyen, csevegés többféle hálózaton, poszterek készítése egyszerűen, tornádók és a hurrikánok megismerése, végül pedig egy filmlejátszó szerepel e havi szerszámosládánkban.

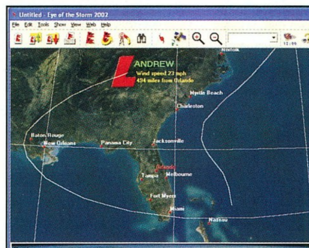
ABIWORD V1.99.5 (MAGYAR). Kipróbálhatjuk a népszerű szövegszerkesztő legújabb bétaváltozatát. Az ingyenes szoftver (mint azt megszokhattuk) több nyelvet támogat, így ez a változta is magyar menükkel rendelkezik. Helyesírás-ellenőrzés az alapcsomagban sajnos nem található, de a fejlesztők honlapjáról némi keresgélés után ez is elérhető. Az AbiWord támogatja a txt, rft és word dokumentumok kezelését, illetve a html és xhtml adatok mentése és betöltése is lehetséges. Az eszközkészletei közt a legfontosabb lehetőségek megtalálhatók: képek beillesztése, táblázatok készítése, különféle stílusok, valamint sablonok alkalmazása. A program egyaránt elérhető Windows, Linux, BeOS és Macintosh változatokban.

www.abisource.com



EYE OF THE STORM 2003. A multimédiás programot elsősorban az időjárás iránt érdeklődőknek ajánlhatjuk. Az Eye of the Storm mindamellett, hogy olyan adatbázist tartalmaz, amelyben az évszázad eleje óta felbukkanó tornádók és hurrikánok adatai megtalálhatók, háromdimenziós megjelenítéssel és internetes adatkapcsolattal is rendelkezik. A szoftverben nyomon követhetjük a pusztító természeti jelenségek útvonalát, és elolvashatjuk azok összes jellemzőit. Lehetőségünk van az adatokban keresni, vagy kiválasztani, hogy milyen adatok, jellemzők jelenjenek meg a képernyőn. A 2003-as változatban az idei nyár természeti csapásai is szerepelnek, de adatbázisát az interneten keresztül frissíthetjük akár naponta. Látványos program.

www.starstonesoftware.com/eots/



ACE POSTER V1.0. Egyszerűbb poszterkészítőt és nyomtatót az Ace Posternél nehezebb találni. A nyomatok készítése során először meghatározzuk a poszter méretét, ami akár 100 méteres is lehet, betöltjük a grafikát, és már nyomtathatunk is. Az Ace Posterben semmilyen grafikus lehetőséget nem találunk (a cropot leszámítva), így a betöltött képeken javítási műveletet nem tudunk végrehajtani. Extra lehetőség: a program támogatja a lapolvasók használatát.

www.aceposter.com



MIRANDA INSTANT MESSENGER V0.3.1. A számtalan ingyenes csevegő program közül a Miranda Instant Messengert bátran ajánlható minden felhasználónak. A program ugyanis nem csak egy hálózathoz használható, hanem alkalmas az ICQ, az AIM, az MSN és a Jabber rendszerekkel, felhasználókkal kommunikálni. További előnye, hogy tartalmaz IRC klienst – ezzel további csevegési lehetőségek tárulnak elénk. Ha még ezekkel a szolgáltatásokkal se lennénk megelégedve, akkor a fejlesztők honlapjáról további 180 darab ingyenes kiegészítést, plugint tölthetünk le, például lehetséges lesz az SMS küldése, a böngészés vagy az adatok cserélése, küldése. Külön említést érdemel a Miranda részletes, mindenre kiterjedő opció menüje.

www.miranda-im.org

1337PLAYER B18. Az érdekes névre hallgató szoftver valószínűleg a világ legkisebb multimédiás lejátszója: a mérete mindössze csak 188 KB. Ennek ellenére remek szolgáltatásokkal rendelkezik, ráadásul egy pillanat alatt elindul. Alkalmas feliratok kezelésére, gyorskeresésre, szűrésre, avi, mpeg, wmv stb. adatok megjelenítésére, valamint zenei anyagok, például mp3, wav, CD stb. meghallgatására. Beállíthatjuk a feliratok jellemzőit, a képarányt, a teljes kép méretét, vagy a beépített kódekek fontosabb jellemzőit.

www.1337player.com ■ ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

Symantec Free Sobig removal tools - www.symantec.com
Flash Player 7.0B - www.macromedia,com
FreeMeter v2.7.6 - freemeter.tiler.com
PestPatrol v4.2 - www.pespatrol.com
Download Accelerator v7.0B - www.downloadaccelerator.com
QDC Player v4.0 - www.quinnware.com
Mindenes szótár v3.6 (magyar) - www.mindenesszotar.hu
CDKatt v1.2 B320 (magyar) - www.algosik.com
007 Spy Software - www.e-spy-software.com
CheatBook 2003 - www.cheatbook.de
XP-AntiSpy v3.72 - www.xp-antispy.de

3D-S KIJELZŐ A SHARP NOTESZGÉPEIBEN



Régóta lehetett hallani olyan pletykákat, hogy kutatók 3D-s kijelzők elkészítésén dolgoznak, melyeket mindenféle egyéb segédeszköz nélkül lehet használni. Most a szóbeszéd valósággá vált, és a jövő hónaptól már meg lehet vásárolni a Sharp ilyen képernyővel felszerelt notebookjait.

A technológiát tíz éven át fejlesztették a cég európai kutatólaborjában, és most megérett arra, hogy bemutassák. A megjelenítő a „látószög-korlát" (parallax barrier) elvén működik, és szétválasztja a jobb, illetve a bal szembe jutó sugarakat, így érhető el a 3D-s hatás. A brit kutatók jó munkát végeztek, ám van még min kísérletezni, hisz a kellő látvány csak egy bizonyos szögből élvezhető, innen elmozdulva bizony csak a jó öreg két dimenziót látjuk. A megfelelő nézőpozíció elérését egy indikátor segíti, mely színének változtatásával jelzi, mikor is kerül a jó helyre az ember feje. Ha nem akarjuk használni a felkínált lehetőséget, akkor átkapcsolhatunk hagyományos 2D-re is.

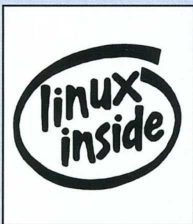
Az első modell Japánban jelenik meg, már októberben, Pentium 4-es processzorra fog épülni, és valószínűleg 15 colos 3D LCD-vel fog rendelkezni.

ATI VS. NVIDIA: HALF-LIFE 2 DÖNTŐBÍRÓNAK?

Amióta csak van videokártya-piac, az ATI és az NVIDIA mindig is a legnagyobb ellenfelek voltak ezen a téren. Egyszer egyik, másszor másik tört előre, és egy ideje az NVIDIA vezeti az eladásokat, de lehet, hogy most változik a helyzet, hisz a folyamatos bakik lassan teljesen leírják a céget. Az FX 5800 nagy bukás volt, és most lehet, hogy ez vár az FX 5900-ra is. Legalábbis a Valve által fejlesztett Half-life 2 motorjára épülő benchmark alapján így áll.

Az NVIDIA kártyái a DirectX 9-es teszteken igen gyengén muzsikáltak, és az eredményeket szemlélve azt kell, hogy mondjam, sok helyen a Radeon 9600 jobban teljesített, mint az FX 5900. Másik nekem nem tetsző dolog, hogy a program megjelenése után a gyártó azonnal elküldte 50-es drivercsomagját a tesztereknek, mellyel szerinte már megfelelő teljesítmény mérhető, és ez tükrözi a valóságot. Azért azt meg kell mondani, láttuk már hasonló felhasználás-specifikus optimalizációt ettől a cégtől. A 45-ös Detonátorral az FX-ek csak DirectX 8.1-es beállításokkal tudnak elfogadható fps-számot produkálni, és messze elmaradnak az ATI által jegyzett versenytársaktól. S hogy mit lehet erre mondani? Aki szeretne játszani a Half-Life legújabb részével, és teljes szépségében akarja élvezni, az szerezzen be egy új videokártyát. Azt hiszem, hogy a „Milyet?" kérdés ezek után teljesen felesleges.

OLCSÓBB A WINDOWS, MINT A LINUX?



Sokan megütődnek a fenti címen, hisz közismert, hogy a Linux ingyenes. Egy amerikai piackutató cég által elkészített felmérés szerint mégis igaz a hír, miszerint a Windows olcsóbb, mint a Linux és a J2EE (Java 2 Enterprise Edition).

Azért nem kell mindent egyből elhinni, hisz van a dologban egy-két bökkenő. Első, hogy a Giga Research-öt a Microsoft bízta meg az anyag elkészítésével, így az eredmény egyáltalán nem meglepő.

A munka során 12 cég négy évre visszamenőleg lett vizsgálva, melyek közül csak öt volt Linuxot használó, a többi a Microsoft termékeivel dolgozott. A végeredmény igen érdekes, mely szerint a redmondi vállalatot választva akár 28 %-kal olcsóbban lehet kijönni, mintha a másik szoftvercsaládot használnánk.

S hogy miért is nem tartom ezt az egészet megalapozottnak? Mert csak a webes portálfejlesztéshez használt eszközöket és azok költségvonzatait vették figyelembe, tehát magát az operációs rendszert és az arra fordított kiadásokat nem. A pontosított cím talán lehetne ez: A Windows olcsóbb portálfejlesztésre, mint a Linux. Na és?

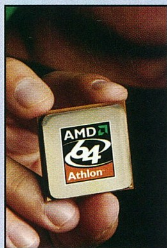
ÁZSIA OS

Még szeptemberben döntenek Japán, Kína és Dél-Korea vezetői, hogy elkezdjenek-e közösen fejleszteni egy operációs rendszert, melynek segítségével meg lehetne törni a Microsoft egyeduralmát a piacon. Az ASEAN találkozón több politikus felszólalt ez ügy érdekében, és több olyan okot is felsoroltak, melyek könnyen meggyőzhetik a vezetőket a döntést illetőleg. Olyan fontos érvek állnak a beadvány mellett, mint az elmúlt hetekben nyilvánosságra hozott biztonsági rések a Windowsban, valamint az, hogy a nagy Japán cégek, mint a Sony Corp., a Matsushita Electric Industrial Co. Ltd. és az NEC Corp. már régen keresnek egy olyan rendszert, melyre átállva kiküszöbölhetik a redmondi óriás szoftvereinek használatát.

A Microsoft képviseletében Tom Robertson, a cég tokiói, kormányzati ügyekkel foglalkozó munkatársa nyilatkozott. Szerintük a piacra kellene bízni, hogy eldöntse, milyen rendszert akar használni, és nem áldásos kormányzati szinten beleszólni ebbe.

Ha igaz a hír, akkor Japán 1 milliárd jennel támogatná a fejlesztést, és valószínűleg a térség több nagy IT-vállalata is aktívan kivenné részét a munkából. Érthető hát, hogy Gates cége miért is ellenkezik annyira. Gondoljunk csak bele, ha a Távol-Kelet összes hivatala átáll az új OS-re, mennyi pénztől esnek el. És ez csak a kezdet.

Athlon 64: processzorok és alaplapok együtt



Lassan a piacra kerül az AMD új processzorcsaládja, és vele a hozzá való alaplapok is megjelennek a boltok polcain. Attól félvén, hogy hiány lesz a CPU-kból, az alaplapgyártók új módszert eszeltek ki, hogyan biztosan értékesíteni tudják a termékeiket.

A hír szerint az Asustek Computer, az Elitegroup Computer Systems (ECS), a Micro-Star International (MSI) és a Gigabyte Technology úgy gondolja, hogy eredményesebben tudná eladni lapjait, ha az AMD belemenne az üzletbe, és az alaplapok dobozai processzort is tartalmaznának. Ha összejön, akkor a fent említett vállalatok közvetlenül az AMD-től veszik majd az Athlon 64-eket, a procik és az alaplapok pedig egy csomagban kerülnek majd a boltokba.

A processzorgyártó még nem döntötte el, hogy belemegy-e az üzletbe, és ha igen, milyen feltételekkel.

A pletykák szerint a leglassabb új Athlon 3200-as számozású lesz, és 350 dollárért fogják adni, míg a csúcsmodell Athlon 64 FX-ért már 620 dollár körüli pénzösszeget kell áldoznunk. Erre jön még rá a mobo ára, amely a VIA K8T800-as lapkakészletével szerelve olyan 160 dollár körül alakul. Szép öszszeg.

AquaMark3: konkurencia a 3DMark03-nak



Az AquaNox játékprogramot valószínűleg sokan ismeritek, és így a fejlesztő Massive Development neve is ismerősen cseng. Szeptember 4-én jelentették be hivatalosan is, hogy a fent említett játékok grafikus motorjára épülő (KRASS) benchmarkot, nevezetesen az AquaMark3-at szeptember 15-én teszik elérhetővé a hivatalos letöltési helyeken. Bár a KRASS motor nem mai darab, a fejlesztők felhasználták a DirectX 9-es API-ban rejlő lehetőségeket, így a mai kártyákhoz illő tesztprogramot készítettek. A minimális konfiguráció 750 MHz-es processzorból, 128-256 Mbyte memóriából, DirectX 7-kompatibilis videokártyából, és DirectX 8-kompatibilis hangkártyából áll, valamint windowsos operációs rendszernek kell a gépen futnia. A teszt ötféle változatban lesz elérhető. Az alap, ingyenes verzió 58 Mbyte, és csak az alapbeállításokat tartalmazza, valamint az online eredmény-adatbázishoz engedélyez hozzáférést. A Professional és a Professional Plus csomagok már széleskörű szolgáltatásokat nyújtanak, mint a screenshotok készítését, valamint a DirectX 9-es funkciók egyéni beállításának lehetőségét. Ezeket 9,95 és 19,95 euróért lehet megvásárolni, míg a Commercial és Commercial Plus mennyiségi licencet tartalmazó változatokat 39,95 és 199,95 euróért. A program érdekessége, és a 3DMark03-tól való fő megkülönböztető jegye az, hogy minden frame-et megjelenít, tehát valós időben fut, míg a versenytársnál a renderelés közben kimaradhatnak képkockák.

Magyar internet-statisztika

Megjelent a KSH (Központi Statisztikai Hivatal) 2003 második negyedévi tájékoztatója, és érdekes adatokat közöl a magyar távközlési szektorról. Június végén 544 000 internet-előfizető volt, és ebbe a számba nem tartoznak bele az ingyenes szolgáltatókon keresztül netezők. Vezetékes fővonal 3 634 000 élt, míg 7 310 000 mobil előfizetés volt regisztrálva. Az elmúlt egy évben 42 százalékkal nőtt az internetre előfizetők száma, az első negyedév végén pedig 8 százalékkal voltak kevesebben. 64 százalékuk ma is modemmel csatlakozik a világhálóra, ISDN-t 6 százalék használ. 11 százaléknak van DSL-hozzáférése, és kábeltévés internete 9 százaléknak. Kevesebben használják a vezeték nélküli kapcsolatot, csupán 6 százalékuk vesz igénybe ilyen szolgáltatást, míg egyéb lehetőségeket (mobiltelefon) csupán 3 százalék. Az elmúlt időszakhoz képest csökkent a modemes előfizetők száma, és nőtt a DSL-ügyfeleké. Érdemes megvizsgálni a bevételeket is. Az internetszolgáltatók ebben az évben összesen 14,5 milliárd forintot kerestek, ami az egy évvel ezelőtti értéket 45 százalékkal haladja meg. 379 ezer modemes előfizető 65 millió alkalommal csatlakozott a hálóra, és napi átlag 32 percet töltött ott. Egy első negyedéves adat szerint a telefonhasználat egyharmadát az internet-behívások teszik ki.

Modding- és tuningverseny



Megértük azt is, hogy végre itthon is megrendezik az Első Magyar Tuning, és Modding Kiállítás és Versenyt szeptember 27-28-án, melyet a HardwareOC.hu és a radikalmod szervez. A kiállításon képviselteti magát a Gigabyte, az MSI és az ASUS bemutatva új alaplapjait, valamint elhozza videokártyáit a Club3D, a Connect3D, a Sapphire, a Gigabyte, az ASUS, az MSI és a Triplex. Találkozhatunk a Coolink, a Thermaltake, a Vantec, a Spire, valamint a Glacialtech hűtési megoldásaival, valamint piacvezető gyártók számítógépházaival is. Sok újdonság megtekinthető és kipróbálható lesz. A rendezvény a kArton Múzeum és Galéria 150 m2-es termében lesz, az V. kerületben. A tuningverseny szombaton lesz, ahol különböző tesztprogramok segítségével döntik el, ki is lesz az első. Díjat kap a legmagasabb órajelen futó processzor tulajdonosa, külön AMD és Intel vonalon. Vasárnap a modderek következnek, és itt zsűri dönt a szépen kivitelezett csodák sorrendjéről. A nevezési díj 100 Ft.

A rendezvényt a FIX TV, a Blikk, a Radio Café és a PC Games támogatta, valamint segítette még a Ramiris Rubin Rt., a Wentiltech Kft., a Senerit Hungary Kft., a Co-Run Kft., a Pulsar Hungary Kft. és a Triplex.

UNIVERZÁLIS KÁRTYAOLVASÓ



A SanDisk memóriakártyái és az ezekhez tartozó kiegészítői által vált híressé, s a piacon máig az egyik legnagyobb gyártó. Most jelentették be legújabb terméküket, az ImageMate 8-in-1 nevű kártyaolvasót, mely USB 2.0 csatlakozón keresztül kommunikál a számítógéppel. A készüléken négy kártyahely található, így egyszerűen és gyorsan tudjuk írni és olvasni mp3-as lejátszónk, vagy digitális fényképezőgépünk memóriáit.

Az ImageMate 8-in-1 kompatibilis a CompactFlash (Type I és Type II), a SmartMedia, a Secure Digital, a MultiMediaCard, a Memory Stick, a Memory Stick PRO és az xD-Picture Card kártyákkal, továbbá használható Windows 98SE, ME, 2000 és XP, valamint Mac OS operációs rendszerek alatt.

A maximális adatátviteli sebessége 480 Mbps, és a szükséges feszültséget az USB-kábelen keresztül kapja. Ajánlott fogyasztói ára 39,99 dollár a mellékelt tartóval együtt.

PLAYSTATION 2: 60 MILLIÓ PÉLDÁNY FELETT

Szeptember második hétvégéjén az eladott Sony PlayStation 2-k száma meghaladta a 60 milliót. A 2000 márciusa óta piacon lévő konzol 2 évvel gyorsabban érte el a 60 milliós határt, mint elődje. Bár ez a hatalmas szám a mai napig emelkedik, a növekedés üteme egyre lassul, ezt mutatja az is, hogy míg 2002-ben 22 millió darab talált gazdára, az idei évre a vállalat már „csak" 20 millió eladást vár.

Az elmúlt három évben több változtatást is véghez vittek. Mára a PS2 képes olvasni a DVD-R, DVD-RW, DVD+R és DVD+RW írható és újraírható DVD-ket, halkabb lett, és olyan perifériák jelentek meg, mint a winchester és a broadband adapter.

A progressive scan jel segítségével a HDTV-t használó felhasználók jobb minőségben élvezhetik a játékot, mint előtte.

Észak-Amerikában összesen 26,4 millió PlayStation 2-t adtak el, Európában 19,4 milliót, a fennmaradó 14,2 millió példány nagy része Japánban kelt el. Az eladások növekedését várják a kínai piacra való belépéstől, de óvakodnak a közismerten magas szintű kínai szoftverkalózkodástól, tudniillik a konzolipart épp a játékeladások teszik jövedelmező üzletággá.



ÚJABB DRIVEREK

Az ATI újabb Catalyst meghajtóprogramot jelentetett meg, immár 3.7-es verziószámmal. Most nem egyetlen vezérlőpultot kapunk, hanem külön a Windows 98/ME operációs rendszerhez, és másikat a Windows 2000/XP tulajdonosoknak. A driverek az összes Radeont támogatják a 7000-től kezdődően, és továbbfejlesztett WDM meghajtó is tartozik hozzá, mely az All-In-Wonder példányok tulajdonosainak jelenthet örömet.

A következő frissítések és javítások szerepelnek a listán:

- Bármilyen alkalmazás alatt bekapcsolható triple buffer
- A DirectX 9 alatti Pixel Shader műveletek sebessége 12 százalékkal emelkedik
- DirectX 9 + AA mellett teljesítménynövekedés az Unreal Tournament 2003-ban, Dungeon Siege-ben
- A RADEON 7000 család teljesítménye 25 százalékkal nő a nagy felbontású (1600 x 1200) Direct3D alkalmazásokban
- A következő alkalmazásokban, játékokban tapasztalt bugok javítása: Ms Links 2003, Jedi Knight II és Quake 3, Unreal Tournament 2003, IL2 Sturmovik Forgotten Battles, NASCAR Racing, Will Rock'n'roll, Neverwinter Nights, Tron 2, Giants Citizen Kabuto.

Mire ti ezt olvassátok, valószínűleg már letölthető az NVIDIA Detonator 50-es verziója is, ám ezt most még csak hallomásból ismerjük (szeptember 13.)

SAMSUNG C100 / NOKIA 3300 / SONY ERICSSON T610

NOKIA 3300. Első látásra már feltűnik, hogy a telefon nem az apró, könnyű készülékek közé sorolandó annak okán, hogy a megszokottól ellentétben úgy tervezték, hogy a használat során mindkét kezünket lekösse. Azt a feltételezést sem vetném el, hogy a hamarosan piacra kerülő, és ugyanezt a formavilágot követő Nokia N-GAGE előfutárának tekinthetjük a készüléket, de ebben az esetben a felhasználó az audio-eszközök területén van elkényeztetve. Ennek szellemében rádió, digitális hangrögzítő és zenelejátszó is található a készülékben.

Sok-sok pozitív meglepetést okozott számomra a 3300 névre keresztelt NOKIA mobil. A megjelenésében furcsa telefon gombjainak elrendezése eltér a megszokottól, ennek okán attól tartottam, hogy a kezelést csak lassan leszek képes a megfelelő sebességgel abszolválni. A dolog nyitja azonban a már említett kétkezes használatban rejlik. Amennyiben úgy használjuk, mint egy gamepadet, a kezelőszervek elrendezése rendkívül hamar megszokható. Bal oldalon található a négyirányú lapozógomb, jobb oldalon találhatók a számozott gombok, melyek páronként egybefolynak így elkerülve a túlzsúfoltság érzetének keltését. A választógombok a 128*128-as pixelfelbontású színes LCD kijelző alatt kaptak helyet. Ugyancsak itt található a hangrögzítést bekapcsoló gomb, amellyel rádióból vagy külső zeneeszközről vehetünk fel. A rögzített zenét a készülék AAC formátumban menti el a memóriakártyára, így ezt később csengőhangként is felhasználhatunk. Apropó memóriakártya; az alapkészülékben egy 64 MB-os modul található, amelyet nagyobbra is cserélhetünk, ha a szükség úgy kívánná. A zenelejátszó az így felvett formátum mellett mp3-at is képes lejátszani, amelyet PC-ről egy USB adatkábel segítségével tölthetünk a készülékre (nem mellékes, hogy tartozékként találhatjuk meg a kábelt az alapcsomag részeként). A személyi számítógéppel való file-cserét a Nokia Audio Manager nevű program segítségével bárki könnyedén elvégezheti. Ezt a szoftvert és sok egyéb hasznos dolgot találunk még a készülékhez kapott CD-n. Azt gondoltam, talán az FM rádió bemutatása azért lesz nehéz, mert minden, amit természetesnek tartunk a digitális rádiókban megtalálható az elérhető opciók között (automata állomáskeresés, finomhangolás. stb.), egyet kivéve: az állomás nevét nekünk kell beírni a tárolóhelyhez.



A menürendszer és a szolgáltatások minősége hű a NOKIA névjegyhez. Kiforrott menürendszer, stabil, jól kihasznált erőforrások. A GPRS kapcsolat stabil, a böngészőprogram könnyen kezelhető. Nem okozott gondot a telefonnak az mp3 lejátszása mellett a játékok futtatása sem. Több más gyártó által forgalmazott telefon - amely JAVA alkalmazásokat használt - esetében még az is komoly időt vett igénybe, hogy az üzeneteinket megnézzük. A 3300 viszont ebben a tekintetben is rendhagyó, hiszen bármely opció gyorsan elérhető. Viszont sohasem gondoltam volna, hogy a túl jó beszédkódolás nehézséget okozhat: annyira jó sikerült ezt megoldani a fejlesztőknek, hogy semmiféle alapzajt, illetve a beszédhangon kívül a háttérzörejt nem hallani, így ha mi beszélünk, bizonytalanító csendet hallunk a vonal túlvégéről. Összegezvén a készülék általában jó benyomást tett rám. Az egyetlen negatívum talán a headset, amelynek csatlakozója túl könnyen kiesik a készülékből. Ettől eltekintve remek kis szerkentyű.

› MŰSZAKI JELLEMZŐK

Frekvenciasáv	GSM 900/1800
Készülékmemória helyek száma	250
Készenléti idő	180-230
Beszélgetési idő	2-3.6
Súly	125
Méret	114*63*20
Akku	Li-Ion
Beszédkódolás	HR/FR/EFR

Szolgáltatások

Vibra hivásjelzés, Kihangosítás, Játék, WAP, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Hanghívás, Hangjegyzet, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Csengő hang letöltés, Operátorlogó letöltés, Hívószám kijelzés, EMS, MMS, Bluetooth, MP3 lejátszó, Rádió, Java

SAMSUNG SGH-C100. A Samsung mobilkészülékekről mostanában elmondhatjuk, hogy a technológiai fejlesztések mellett egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a megfelelő dizájn kialakítására. Ez már a V200-as tesztjekor is szembetűnő volt, de nem gondoltam, hogy a cég az olcsóbb árkategóriájú telefonok között is megtartja ezt a jó szokását.

A telefon első látásra elbűvölt: apró, lapos, jól kidolgozott, arányos. Kezdjük a legszebb részével - a billentyűzettel. A navigációs billentyű köré épülő, centrikus elrendezés szemet gyönyörködtető, minden gomb félkörives, jó tapintású, biztos kapcsolású. A klaviatúra háttérvilágítása mélykék színű, ami harmonizál a kijelzőn megjelenő menük színével. Az LCD kijelző képminősége fantasztikus, ez talán abból adódik, hogy a mostanában gyártott Samsung készülékek közül a C100-as rendelkezik a legkisebb a kijelzővel. Látszatra a kijelző



még a telefon méreteihez képest is kicsinek tűnik, viszont így a készülék arányos (a telefon hosszának egynegyedét a kijelző foglalja el). A színei jól elhatárolhatók, a képélesség a sarkokban sem romlik. A kijelzőt vastag plexi védi a külső hatásoktól. Az egyetlen negatívum az, hogy a képváltás egy kicsit lassú, dinamikátlan. A külcsínen még sokat dob a navigációs billentyűn, a hangszórón valamint a hangerőszabályzón található krómjellegű betét. Tehát kívülről roppant vonzó, szinte már-már tökéletesnek mondható, de csak szinte. Elkövettek egy apró hibát, amely talán fel sem tűnt volna, ha a telefon nem ennyire szép. Úgy tűnik, a készülék gyenge pontja minden tekintetben az akkumulátor. A készenléti és a beszélgetési idő is elmarad a mostanában átlagostól. A külcsín tekintetében apróbb figyelmetlenség, hogy az akku borításának színe egy árnyalattal világosabb a hátlap többi részéhez képest. Vagy más anyagot használtak, vagy csak a festék színe világosabb. Szerencsére nem feltűnő.

A menürendszert jónak találtam, nem kell SMS-íráshoz a harmadik almenübe elcsászkálni. A menüanimációk szépek, ötletesek. Nagyon tetszett például az üzenet menüpont animációja, amelyben is apró dalos madárka érkezik levélkével a nyakában (giccses vagy szép, nem tudtam eldönteni). A kategóriában talán egyedülálló az IrDA port, viszont az is, hogy nem fogad MMS-t. A szolgáltatások eloszlása érdekes, egy kicsit kontrasztos. Ilyen például a 40 szólamú csengőhangok lejátszási lehetősége, de nem tud csoportos SMS-t küldeni vagy SMS Chatet. A leírás szerint SMS hírszolgálatot sem (!). Szerencsére e funkciók nagy része nem nélkülözhetetlen, ritkán használt, vagy áthidalható. Most ejtsünk néhány szót a készülék ár/teljesítmény arányáról. Előfizetéssel a készülék 9900 forinttól 12255 forintig kapható. Azt hiszem, ehhez nem kell kommentár. Ilyen minőségű telefont ennyi pénzért! Feltöltő kártyás változatban már nem ennyire rózsás a helyzet, hiszen itt már 31900 forinttól vásárolhatjuk meg a készüléket. Amennyiben fontos számunkra, hogy készülékünk apró méretű és mégis feltűnő legyen, akkor a legjobb választás: Samsung SGH-C100. ■ **Hugo**



SONY ERICSSON T610. Anno, amikor a Sony mobilrészlege és az Ericsson egyesült, a két cég azt remélte, hogy együttes erővel legyőzhetik a finn Nokia dominanciáját, és jelentős piaci részesedést hasíthatnak ki maguknak. A tények azonban pont az ellenkezőjét látszottak alátámasztani: bár a Sony Ericsson égisze alatt kiadott, ráncfelvarrott T68i a mai napig a cég legsikeresebb mobiljának számít (a mostani állás szerint 2003 decemberéig fogják gyártani), a SE nem tudott komoly versenyt támasztani a feltörekvő Samsungnak, Sharpnak és a piacot uraló Nokiának. A helyzet odáig fajult, hogy piaci részesedésük a lélektani 5% alá esett, és a Sony nyíltan felvállalta az üzletből való kihátrálás lehetőségét. Szerencsére ez nem következett be, mert az új generációs Sony Ericsson telefonok végre meghozták a régóta várt sikert – mostani tesztünk alanya a kiváló T68i utóda, a (talán nem árulok el nagy titkot) szintén nagyon jól sikerült T610.

A telefon első látásra belopta magát a szívembe. Elegáns, a kis méret és ebből következően a gombok látszólag sűrű elrendezése nem nehezíti meg a kezelését. Az összeszerelés minősége elsőrangú, az alumínium házban helyet kapó készülék nagyon masszív hatást kelt, semmi sem mozog, vagy zörög rajta feleslegesen. Elődjéhez képest a kijelző mérete közel a kétszeresére nőtt, a 288*352 pixel felbontású panel 65000 szín megjelenítésére képes meglepően jó kontraszt és fényerő mellett – ennek ellenére verőfényes napsütésben a T610 sem jeleskedik (talán a Sharp CeBIT-en bemutatott CGS technológiája majd változtat ezen). A T68i-t (és általában az Ericsson mobilokat) a legtöbb kritika a szoftver lomhasága miatt érte – a T610 ezen a téren is jelentős előrelépést hozott, bár még egy kis sebesség nem ártana neki. Ezen az árszinten ma már alapkövetelmény a beépített kamera, amely (lehetőségeihez képest) egész jó képeket készít, bár felbontása jóval alacsonyabb, mint a T68i különálló kamerájának, mely akár VGA felbontásra is képes volt. A gyártósorokról lekerült első példányok hangminősége hagyott némi kívánnivalót maga után, de ezt a hibát a mérnökök gyorsan korrigálták, így a T610-nek talán még a T68i-nél is tisztább a hangja beszélgetés közben. Csengőhangjai természetesen polifonikusak, az én személyes kedvencem a régi, tárcsázós telefont nagyon hitelesen utánzó csörgés volt. Összességében a Sony Ericsson kiváló telefonnal rukkolt elő, melybe nem igazán lehet belekötni. Minden tulajdonsága adott ahhoz, hogy a T68i nyomdokaiba lépjen a nem is túl távoli jövőben. Szép munka, kedves Sony Ericsson! ■ **Hunor**

> MŰSZAKI JELLEMZŐK

Frekvenciasáv	GSM 900/1800/1900
Készülékmemória helyek száma	500
Készenléti idő	90
Beszélgetési idő	3
Súly	76
Méret	111.4*45.8*17
Akku	Li-Ion
Beszédkódolás	HR/FR/EFR

Szolgáltatások

Vibra hívásjelzés, WAP, Játék, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Konferenciahívás, Infraport, Csengő hang letöltés, Operátorlogó letöltés, Hívószám kijelzés, GPRS, EMS, Java

> MŰSZAKI JELLEMZŐK

Frekvenciasáv	GSM 900/1800/1900
Készülékmemória helyek száma	510
Készenléti idő	170-310
Beszélgetési idő	3.5-14
Súly	95
Méret	102*44*19
Akku	Li-Pol
Beszédkódolás	nincs

Szolgáltatások

Vibra hívásjelzés, WAP, Játék, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Hanghívás, Hangjegyzet, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Konferenciahívás, Infraport, Csengő hang letöltés, Dallamszerkesztés, Hívószám kijelzés, GPRS, EMS, MMS, Bluetooth, Java

PIXEL SÓDER

Bizisten nem tudom, mit tennék, ha hazaérvén a munkából, 12 éves lányom azzal a jó hírrel fogadna, hogy a RIAA (Recording Industry Association of America) beperelte ŐT (a 12 évest!) illegális MP3 zenefájlok letöltéséért és hallgatásáért. Azon túl, hogy meglepődnék – mivel tudomásom szerint nincs 12 éves lányom -, biztosan elmerengenék a helyzet abszurditásán. Látom magam előtt, ahogy a terhestorna alatt MP3 zenéket hallgató kismama szülésénél megjelenik két – szigorúan szájkendős, hiszen fő az egészség, még a végén beperlik őket! - ügyvéd, hogy a frissen világra jött újszülöttnek kiállítsák a keresetet, miszerint életének első 9 – anyaméhben eltöltött – hónapjában már javában bűnözött, anyu hasában hallgatott illegális MP3 zenéket! Gonosz hasonlat, tudom – és mégis. Ha egy 12 éves kislány perelhető – a szülők egyébként 2000 dolláros kártérítés fizetésével peren kívül megegyeztek a RIAA-val -, akkor miért ne lehetne háborgatni egy újszülöttet? A RIAA azonban továbbment: általános amnesztiát hirdetett, amelyben mindenkit arra buzdít: valld csak be eddigi bűneidet, fizess egy kicsit! Mi cserébe megbocsátunk neked és felveszünk az adatbázisunkba. Azt persze nem mondják, hogy ez a regisztráció milyen előnyökkel jár (ez olyan gyanús momentum a felhasználói programoknál is). Gyanítom, hogy onnan kezdve évente kétszer garantáltan jönnek az FBI feliratú bácsik, akik kiabálnak és örülnek – hogyne örülnének, hiszen jóval kevesebb az esélye annak, hogy a 12 éves gyerek visszalő, mint amikor egy nemzetközi drogdílert kell leteperni a 130 kilós testőrei közé férkőzve. A modern bűnüldözés csodái. A kedvező statisztika, és ami mögötte van. Ráadásul most már mi is aggódhatunk. A RIAA fentebb említett amnesztiája és a gyerekek perbe fogása ugyan – ízig-vérig – amerikai történet, azonban Európában is – igen, oda tartunk - egyre inkább szigorodnak a szerzői jogi törvények. Azok a törvények, amelyek sokkal inkább a méregdrága árakkal dolgozó kiadók érdekeit szolgálják, semmint a művészekét. Azok a törvények, amelyek lassan átalakulnak másik oldal – igen, a mi oldalunk, azaz a hallgató - kötelezettségeit felsoroló passzusokká. A kiadókat nem érdekli, hogy a legtöbb ember, aki interneten gyűjt zenét, a statisztikák szerint több eredeti CD lemezt vásárol, mint azok, akik megelégszenek a rádióval. A kiadók mégis az internetes letöltőkön akarják leverni a zeneipar válságát. Ahelyett, hogy zenét árulnának, megfizethető áron. Szóval, manapság már nem szabad kérkedni, ha tiszteletre méltó MP3 gyűjteményed van. Egyszer még mi is megérjük, hogy ennek okán egy súlycsoportba soroljanak a betöréses rablást elkövető bűnözőkkel. Irány Európa!

Evezzünk más – nem sokkal nyugalmasabb - vizekre. A lapzárta idején dúl minden idők legnagyobb ATi Vs. Nvidia háborúja (a fanok között – a két cég szerintem jókat röhög az ingyenreklámon – na jó, az Nvidia izzad is kicsit), amely a várva várt Half Life 2 játék Geforce FX kártyákon felmutatott gyengus teljesítménye okán robbant ki. Mi történt? Először is, a Geforce FX tényleg gyengébb hardver DX9 alatt, mint az ATi Radeon sorozat 96xx feletti termékei. A Nvidia kétségbeesetten próbálta kendőzni ezt a gyengeséget, még új drivert is megpróbáltak fejleszteni (Detonator 5-ös sorozat), amelyet – szerintük – kimondottan a Half Life 2-re optimalizáltak. Mások szerint csak újabb csalásról van szó (az Nvidia újabban a képminőség rovására gyorsítja fel kimondottan alkalmazás-specifikusan az újabbnál újabb drivereket). Akárhogyan is, de a hírektől forr, pezseg az internet, egymás torkát fűrészelik az ATi és Nvidia rajongók a különböző fórumokon. Miért is írom ide ezt? Ugyanis mire ezt olvassátok, már csaknem piacra kerül a végleges játék, bizonyára mindenki eldöntötte már (a Half Life 2 benchmark futtatásával ez kideríthető lesz), hogy kell-e új VGA kártya a Half Life 2-höz, vagy – kompromisszumok árán – jó lesz a meglévő is. Csak arra szeretném felhívni a figyelmet, hogy ennek a vitának vannak (voltak) érdekes aspektusai – némely fórumokon valóban élvezetes szakmai pengeváltásokat lehet olvasni, színvonalas vitákat -, de többnyire sajnos csak arról szól az egész, hogy személyeskedve, egymásnak esnek az emberek. Mintha bármit is számítana, hogy ATi, Nvidia, vagy bármilyen más VGA kártya van a gépünkben. Ugyan már, hogy lehet ilyesmin összeszekapni? Főleg így. A szakmai felkészültség nem mentség, sokszor intelligens, szakmailag kompetens emberek acsarkodnak a legjobban, ugyanakkor az is fáj, ha valaki mindennemű tudás nélkül okoskodik, és erőszakosan védi a nem létező igazságát. Sokan azzal érvelnek, hogy azért kell felszólalni az Nvidia ellen, mert becsapja a felhasználókat, hiszen olyan terméket adnak el a Geforce FX márkanév alatt, ami rövid időn belül értéktelenné válik. Nagyot nevettem, amikor ezt olvastam, mert bár igaza van – bizonyos értelemben – az így érvelőknek, de könyörgöm, ki tud most nekem olyan számítógépes konfigurációt felmutatni, ami akár csak másfél év múlva maradéktalanul képes lesz az akkori, jövőbeni csúcsjáték futtatására? Hát akkor érdemes most – csak ezért – lemenni állatba, és csak azért átmászni az ADSL-en keresztül elharapni a fórumtárs torkát, mert neki Nvidiát adtak el a SEX programon belül? Ugyan gyerekek, tessék elővenni egy Commodore 64-et, és hülyére lőni egymást valami ősi ticsungban... akkortájt maximum a Quickshot II volt menő, nem a 2.0-ás pixel séder.... PPÉTER

AMIK NÉLKÜL LEHET ÉLNI, DE VELÜK MINEK?

Szeretjük az USB-t, jó munkásember. Mindegy neki, hogy az egérből veszi ki a mozgást, a digikamerából a fényképet, vagy netán a vízből az oxigént. Igaz, ez utóbbi funkcióra még nem kínálkozik konkrét berendezés, de körképünket végignézve ez csak pillanatnyi logisztikai zavar lehet, hamarosan érkeznek majd az ez ellen ugyan nem védő, de USB csatlakozós, bunkófrekvenciás homálytizedelők is.

Tekintsünk el talán a számítógép-periféria címszó alatt az első öt percben agyunkba toluló képzetektől, mert ugyan azokból szinte biztos, hogy van USB csatlakozós verzió is, de korántsem olyan érdekesek, mint azok, amelyek nélkül lehet élni, de velük minek?

USB LÁMPÁK. Első hallásra tűnik csak bizarrnak az ötlet, hogy világítótestet üzemeltessünk a Universal Serial Bust gyakorlatilag áramforrássá degradálva. Kétségtelen előnye a dolognak, hogy nem kell még egy hálózati dugalj, és a helyi billentyűzet-megvilágításhoz szükséges lámpatestet bőséggel ki tudja szolgálni a csatlakozó 5 V-os tápfeszültsége is.

Az asztali kivitel mellett talán még praktikusabbak a pusztán egy csatlakozóból és flexibilis nyakból álló notebook-lámpa modellek, melyeknek igazán nem kell sok hely a hordtáskában, viszont pazarul kényelmes billentyűvilágítást adnak még a sötét konferenciatermekben is.

Az asztali modell itthon is kapható 2500Ft.+Áfa áron. Ám egy csöppet sem lennék meglepve, ha a mobil verzió is szerepelne néhány bolt kínálatában, mindenesetre a nagy vízen túl 8 dollárt, azaz 1800 Forint körüli összeget kérnek érte (a cikket olvasva jut eszembe, hogy mi kaptunk ilyet a CeBIT-en valamelyik cégtől:) - Hunor).





LEMEZTÁROLÓK. A mondás ugyan azt tartja, hogy csak a kisemberek tartanak rendet, a zsenik képesek átlátni a káoszt, mégsem hiszem, hogy túl sokan lennének afféle számítógép-használók, akik legalább egyszer ne kerestek volna órákig-napokig egy fránya CD lemezt, pontosabban a rajta található éppen szükségessé vált programot, képet, adatot vagy bármi mást.

A rendszerezésben nagy segítséget jelenthetnek az USB lemeztárolók, mivel ezek saját vezérlőprogramjukban azt is képesek nyilvántartani, hogy mi is van az adott pozícióban lévő lemezen. A rendeltetésszerű használat persze feltételezi, hogy a tulajdonos minden egyes korongot katalogizál a számítógépen futó program és a CD- vagy DVD-meghajtó segítségével, valamint azt is, hogy a lemezek vissza is kerülnek arra a tálcára, csipeszre, ahova a tulaj az adatbázisban bejegyezte őket.



Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatárra emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőtt már találkozni lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelni, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.



A ROBOTIKA KÉT USB CSATLAKOZÓJA. Ez az a pont, ahol totálisan megfordul a dolog, hiszen nem USB perifériával, hanem olyan összetett eszközzel kerülnünk szembe - az ER-1 robotépítő-készletre tekintve -, amelynek csak egyik szükséges eleme a számítógép, amelyet két USB csatin keresztül kapcsolhatnak az Asimov szellemi ösvényén a megvalósítás felé saját két kezükkel előre törő hobbi-robotikusok (ebből a mondatból Váncsa-szerűen másztál ki, gratulálok – Hunor).

No persze, az adott számítógépnek nem árt notebooknak lennie, hiszen az alapkiépítésben két motorral és néhány érzékelővel felszerelt vázból álló robotvezérlő-komputert az asztalon hagyva a robot mozgástere igencsak lekorlátozódik. Az első pillantásra csavarhúzós, nagy Legónak tűnő alapkészlet mellé további érzékelők, fogókar és számos más kiegészítő rendelhető, a konkrétan megépített (és ami még fontosabb, leprogramozott) robotok között pedig a buli utáni pohárszedegetőtől a hívó szóra gazdájához siető ruhafogasig nagyon színes a paletta.



Az igen izgalmasnak tűnő robotszerkesztési lehetőség kihasználásának esélyeit egy csöppet gyengíti, hogy az alapkészlet 500 amerikai dollárba, azaz 115 000 Forintba kerül, természetesen notebook nélkül.



www.evolution.com/er1

USEXB. A gyártó nem hazudik, amikor azt állítja, hogy új értelmet ad a „Plug and Play" szlogennek, hiszen a két pornósztár nevével párhuzamosan piacra dobott Matrix Vibe eszközt valóban csak be kell dugni ahhoz, hogy meginduljon a móka. Csupán arra kell vigyázni, hogy a két vége a megfelelő aljzatba kerüljön! A tápfeszültséget az USB csatlakozón keresztül kapó szerkezet több fokozatban állítható „személyi masszőrként" siet a notebook táskájukkal folytonosan nomád életmódod folytató, és ennek megfelelően partnereiket gyakran nélkülöző üzletasszonyokban felgyülemlett feszültség feloldására.

Hordozhatóságát nagyban megkönnyíti, hogy mérete nem nagyobb egy, illetve két USB kulcsnál, így igen kényelmesen elfér a notebook hordtáska belső zsebeinek egyikében. A totális szabadságot azonban még nem sikerült elérni, hiszen drótok futnak a gép és a vezérlő, valamint a vezérlő és a rezgőfej között is, de előbb-utóbb ide is betör majd a bluetooth, és akkor akár egy unalmasabb értekezlet alatt is kényelmesen használhatóvá válik.



Színtől és pornósztártól függetlenül átlagosan 38 dollárt, vagyis 8500 Forint körüli összeget kell leszurkolni az igen különleges USB-humán interface-ért.

■ SCHUERUE

ALBATRON FX 5900 TURBO

> **Info:** www.albatron.com.tw

Bár augusztusi számunkban már olvashattatok egy komoly tesztet az NVIDIA jelenleg leggyorsabb, NV35 lapkájára épülő kártyákról, úgy gondoltuk, nem árt még egy kis helyet szorítani az ATI kontra NVIDIA párharc elemzésére.

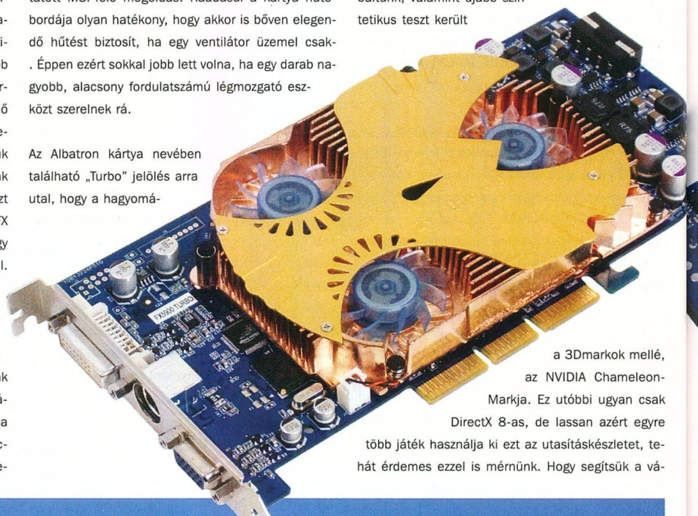
Erre a döntésre alapvetően két tényező vezetett bennünket: először is rengetegen írtatok nekünk a cikkel kapcsolatban kérdéseket, másodsorban az Albatron tényleg ötletgazdag megoldással rukkolt elő, amelyet mindenképpen be akartunk mutatni.

Néhány évvel ezelőtt az úgynevezett „zacskós", díszdobozt és extrákat nélkülöző számítógép-alkatrészek rendkívül népszerűek voltak, a legtöbben úgy gondolták, hogy nem kívánnak plusz pénzt fizetni a csomagolásért, amelyet utána úgyis a szemétbe vagy a fiók mélyére hajítanak. Ahogy azonban egyre drágább és gyorsabb videokártyák jelentek meg, néhány gyártó megpróbálta kihasználni a növekvő piacban rejlő lehetőségeket, és lényegesen drágábban szépen becsomagolt megoldásokat kezdett kínálni. Az ötletük igen életképesnek bizonyult, rengetegen hajlandóak voltak többet fizetni az igényesebb kinézetért. Ezt példázza a nemrég bemutatott MSI GeForce FX TD128 megjelenése is. Az Albatron azonban úgy döntött, hogy összeköti a kellemeset a hasznossal. Mostani tesztünk címszereplője igen érdekes csomagolásban érkezett: a színes kartonpapír alatt egy bármikor használható, elegáns táska rejlik, amelyen csak pici, szolid Albatron felirat utal a gyártóra. Ha tehát manapság egy kártyát nemcsak minősége és teljesítménye alapján ítélnek meg a vásárlók, legalább használni is tudják, amit pluszba kapnak. Ezt a táskát pedig nem kell felrakni a polcra, mindennapos használatra is tökéletesen megfelel. A rengeteg zsebben a szokásos meghajtóprogramok mellett megtaláljuk az eléggé elavult Duke Nukem: Manhattan Projectet, valamint a videó ki- és bemenethez szükséges kábeleket és szoftvert. Az NVIDIA kártyák körében egyre népszerűbbé váló videó-bemenetet tehát itt is megtaláljuk.

A kártya másik különlegessége szintén kívülről látható: a szabadalmaztatott Wise Fan technológia annyit jelent, hogy a kártya hűtőbordáján három ventilátor található, melyek közül az egyik csak akkor lép működésbe, ha a másik kettő valamelyike leáll. Az ötlet valóban értékelendő, csak az a baj, hogy nem ilyen környezetben. A gyártó ugyan büszkén hirdeti a legfeljebb 25 dBa-s zajszintet, a kártya mégis lényegesen hangosabbnak bizonyult, mint a múltkor bemutatott MSI-féle megoldás. Ráadásul a kártya hűtőbordája olyan hatékony, hogy akkor is bőven elegendő hűtést biztosít, ha egy ventilátor üzemel csak. Éppen ezért sokkal jobb lett volna, ha egy darab nagyobb, alacsony fordulatszámú légmozgató eszközt szerelnek rá.

Az Albatron kártya nevében található „Turbo" jelölés arra utal, hogy a hagyományos GeForce FX 5900 modellekkel ellentétben a mag alapórajele nem 400, hanem 410 MHz. Ez természetesen önmagában vajmi keveset ér, az azonban nagyon biztató, hogy a grafikus mag 500, a memória pedig 930 MHz-ig üzemelt biztonságosan. Mivel a GeForce FX 5900 és 5900 Ultra modellek között kizárólag annyi a különbség, hogy utóbbiak esetében a mag 450 MHz-en üzemel, úgy gondoltuk, ilyen beállításokkal is lefuttatjuk a teszteket, így rögtön ezekről a kártyákról is pontos képet kaptunk.

A bevezetőben már említettük, hogy rengeteg olvasói visszajelzést kaptunk az elmúlt időszakban. Sokan ugyanis nem akarták elhinni, hogy az NVIDIA zászlóshajója játékok alatt sem képes lekörözni az ATI megoldásait. Ezért most lényegesen több játékot kipróbáltunk, valamint újabb szintetikus teszt került



a 3Dmarkok mellé, az NVIDIA Chameleon-Markja. Ez utóbbi ugyan csak DirectX 8-as, de lassan azért egyre több játék használja ki ezt az utasításkészletet, tehát érdemes ezzel is mérnünk. Hogy segítsük a vá-

BENCH'EM ALL!

	Splinter Cell	Unreal II	3DMark 2001 SE	3DMark03	Chameleon	Serious Sam TSE	UT2003 Flyby	UT2003 Botmatch
0xAA 0xAF								
R9700 Pro	47.10	95.35	16468	5061	301.29	124.30	216.94	80.82
R9800 Pro	53.28	98.39	17563	5829	357.80	130.40	228.95	80.18
GF FX 5900	51.94	90.32	15598	5585	190.77	138.10	217.60	74.70
GF FX 5900 U	53.69	93.43	15874	5875	206.70	139.00	218.40	74.60
4xAA 4xAF								
R9700 Pro	28.22	71.44	11270	2653	114.53	108.80	126.76	70.39
R9800 Pro	30.87	78.01	12671	3075	167.66	130.10	148.74	75.15
GF FX 5900	46.65	50.55	11876	3516	81.44	122.80	141.22	66.62
GF FX 5900 U	49.14	53.51	12403	3699	87.39	126.20	149.12	69.59

Unreal Tournament 2003

	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
			Unreal Tournament 2003 0xAA 0xAF				
R9700 Pro	169.25	184.92	168.73	138.36	188.20	148.64	224.26
R9800 Pro	186.71	204.68	181.23	160.06	191.76	146.24	239.26
GF FX 5900	190.23	201.74	187.68	174.87	182.01	144.13	231.55
GF FX 5900 U	191.25	205.84	190.22	183.24	181.87	143.70	231.35
			Unreal Tournament 2003 4xAA 4xAF				
R9700 Pro	112.65	128.33	124.82	112.07	145.30	109.96	158.48
R9800 Pro	116.08	131.71	129.78	110.17	148.21	118.25	150.10
GF FX 5900	116.53	113.97	129.22	99.72	146.92	125.67	141.87
GF FX 5900 U	122.44	119.61	135.77	104.60	152.77	130.36	149.29

sárlást, szeretnénk röviden megemlíteni, hogy hazánkban feltűnt a Sapphire meglehetősen jó áron, már bruttó 65 000 forint környékén beszerezhető „zacskós"(!) Radeon 9800 kártyája, melyet bátran tudunk ajánlani mindenkinek, mert nagyon megéri az árát, ráadásul a magja általában 450 MHz fölé húzható, így teljesen állva hagyja az összes konkurens megoldást.

Ebben a tesztben szerettük volna tényleg biztosítani, hogy a kártyák kifussák magukat, így egy 12200-2400 MHz-en futó Barton magos Athlon XP-t használtunk, amely így közel tíz százalékkal nagyobb teljesítményt nyújt, mint az AMD jelenlegi leggyorsabb processzora, a 3200+ TPI-jű Athlon XP.



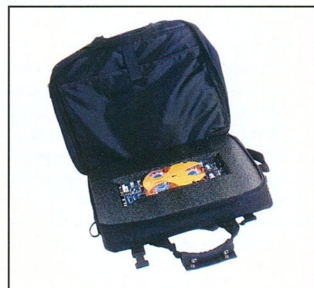
Hogy bárki össze tudja hasonlítani az eredményeket a sajátjaival, a Bench'emAll! programot használtuk a méréshez, a ChameleonMark esetén átlagoltuk a kapott három értéket, a többinél mindig az átlagos teljesítményt vettük figyelembe.

Splinter Cell esetén alapbeállítások mellett a két gyártó termékei igen hasonló eredményeket értek el, egyedül a Radeon 9700 Pro és 9800 Pro közötti viszonylag jelentős, 13 százalékos különbség érdemel némi figyelmet. Anizotropikus szűrés és élsimítás mellett azonban az NVIDIA megoldásai igen jelentős, hatvanöt százalékos előnyre tettek szert, ez valószínűleg az UltraShadow technológiának köszönhető. A többi játék esetében viszont ez sem menti meg a GeForce FX-eket, alapbeállítások mellett csak az OpenGL-es Serious Sam: The Second Encounternél képesek maradandót alkotni, a Direct3D-t használó játékok körében rendre alulmaradnak. Itt a ChameleonMark mellett érdemes kicsit megállni: az ATI megoldásai közel 85 százalékkal gyorsabbak. Korábbi tesztünkben már említettük, hogy az NV35 nem igazán szereti a Pixel Shadert komolyan használó alkalmazásokat, ezt sajnos nem a meghajtóprogram okozta, hiszen a legújabb, 45.23-as Detonator is ugyanígy teljesített. Ez szomorú, nagyon komoly negatív pont az NV35-nek.

Az anizotropikus szűrés és az élsimítás kicsit megváltoztatta a képet: Unreal II esetén például az ATI 54 százalékos előnnyel nyert, a 3DMark03 viszont az NVIDIA kezébe került, ha nem is ilyen komoly mértékben.

Unreal Tournament 2003 alatt, alapbeállítások mellett a verseny összességében eléggé kiegyenlített, de ez egyes pályákra lebontva ez nem mondható el. Több mint tíz százalékos különbségek is mutatkoznak hol az egyik, hogy a másik cég javára. A látványjavítók bekapcsolása az ATI malmára hajtják a vizet, de az eltérés legtöbb esetben ezúttal sem jelentős.

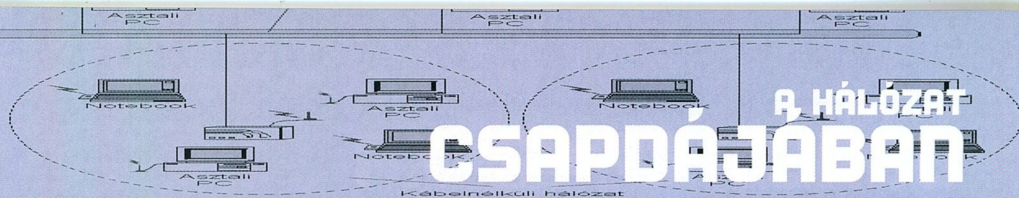
Tehát a komolyabb tesztelések után is hasonló eredményre jutottunk, mint korábban: egyértelmű, mindent elsöprő győztest nem avathatunk, azonban legtöbb esetben az ATI kártyái jobbnak bizonyultak. Az Albatron terméke tehát jó, de nem eléggé. Ahhoz, hogy a fentebb említett, rendkívül kedvező áron, közel feleannyiért beszerezhető Sapphire Radeon 9800-at legyőzze, a teljesítményen túl több extraszolgáltatásra lett volna szükség, mint a videó ki- és bemenet. A jövőről egyelőre csak annyit tudunk, hogy a szeptember végén tartott Computex kiállításon minden bizonnyal bemutatják az NV36 és az NV38 lapkákat, melyek a GeForce FX 5600 család alapját adó NV31, illetve a GeForce FX 5900 magjaként ismert NV35 utódai. Természetesen az ATI sem rest, ők az R360 és RV360-nal készülnek. ■ YVORL



ÉRTÉKELÉS

Pro: Nagyon ötletes csomagolás, jó túlhajthatóság, videó ki- és bemenet **Kontra:** A GeForce FX 5900-ak nem túl kiemelkedő teljesítménye, átgondolatlan, hangos hűtés

7



A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN

Manapság, a játékok (és egyéb munkásságok) idejében rendkívüli népszerűségnek örvend a többjátékos (multiplayeres) szórakozási lehetőség számítógépeinken. Ám ennek kihasználásához megfelelő hardveres előkészületek (is) kellenek. Eme két oldalon próbálom bemutatni az erre alkalmas új lehetőségek előnyeit és hátrányait.

Gondolom, sokan vannak köztetek, akik megtapasztalhatták egymás erejét a különböző számítógépes játékokban. Ti már tudjátok, hogy számos módszer van a gépek összekötésére (soros kábel, BNC csatlakozós koax kábel, UTP stb.), ám manapság egyre több újabb és újabb lehetőség áll rendelkezésünkre. Vajon érdemes-e mindig váltani?

Nézzük meg elsőként az új alaplapokkal érkezett beépített hálókártyákat (nem, nem aludni küldjük a biteket, csupán a hálózatba). Roppant előnyösek, hiszen - elméletileg - úgy vannak optimalizálva, hogy a többi alaplapi cuccal ne akadjanak össze. Ha ilyen alaplapot vásárolunk, megkímélhetjük magunkat az esetleges hajtépéstől, valamint pénztárcánkat 2000 Ft-nyi plusz kiadástól. A legnépszerűbb kártyák támogatják a 10 és a 100 Mbit/s-os adatátviteli sebességet (full duplex esetén ezek dupláját), UTP, azaz unshielded twisted pair – árnyékolásmentes, csavart érpárú kábelen keresztül. Ilyet bármely számítógépes boltban kaphatunk készen, ám ezeknek két bökkenője van a „megveszem, bedugom, és működik" előnyével szemben: mivel készre szerelt kábelek, így csak ideiglenes (vagy nagyon rondán lefektetett) hálózatokat tudunk építeni belőlük, ugyanis a csatlakozót nemigen tudjuk a falba fúrt lyukon átpaszszírozni. Másik hátrányuk, hogy kizárólag gép-elosztó (HUB, Switch) összekötésére alkalmasak, két gép közé közvetlenül nem. Mit tehetünk ez ellen? Nézzünk körbe, és vásároljunk nyers UTP kábelt (Cat 5-ös bőven jó, ezt kapni mindenhol, de azért nézzük meg, hogy valóban az-e), RJ45-ös csatlakozót, esetleg gumi törésgátlót és klimpelőfogót. A kábel méterének ára bruttó 80-100 forint között mozog, a csati darabja 40-50 Ft, a fogó pedig már kevesebb, mint 3000 magyar pénzért beszerezhető. Ha mindez megvan, kifúrtuk a falat, elvezettük a kábelt, lenyugtattuk az ősöket és a szomszédainkat, fogjunk hozzá a klimpeléshez, azaz a csatlakozók kábelre paszszírozásához. Illetve előtte húzzuk a végükre a törésgátlót. Ha a csatlakozót a rézérintkezőkkel felfele szemléljük úgy, hogy a kábelt felőlünk dugjuk be, az erek szabványos sorrendje a következő: narancs-fehér, narancs, zöld-fehér, kék, kék-fehér, zöld, barna-fehér, barna. Ha mindkét kábelvéget így kötjük be, a boltinak megfelelő, gép-elosztó közé rakható úgynevezett patch kábelt kapunk. Ha közvetlenül szeretnénk két gép közé kábelt, akkor az egyik végét az alábbi felsorolásnak megfelelően kell préselni: zöld-fehér, zöld, narancs-fehér, kék, kék-fehér, narancs, barna-fehér, barna.

Megemlítettem hálózati elosztóként a HUB-ot és a switch-et, így egy kicsit részletezném a kettő közötti különbséget. Ha körülnézünk, a HUB valamivel olcsóbb, mint társa, rövid logikai következtetéssel kikalkulálható, hogy a switch valamivel jobb. Fő előnye, hogy míg a HUB minden beérkező adatot mindenhova elküld (és a gépek döntik el, hogy nekik szól-e az üzenet, vagy sem), addig a switch tudja, hogy melyik portján melyik gép lóg, és közvetlenül annak küldi az adatokat, amelyiknek szánták. Ezáltal a kommunikáció gyorsabbá válik, mivel kevésbé foglalják le a gépeket a nem nekik szánt adatok.

Egyre gyakrabban találjuk szembe magunkat a gigabites kártyákkal. Ezek, ahogy nevük is említi, 1000 Mbit/s-os átvitelre képesek. Abban az esetben, ha adattároló szervert szeretnénk kiépíteni, ahol több terabyte-nyi információt szeretnénk archiválni, és ezeket naponta frissítjük, mindenképp ilyet vegyünk! De ha nem (netán csak a haverokkal szeretnénk játszani a kiépített hálón), ma még teljesen felesleges ilyen kütyüt beszereznünk. Ha alaplapunkra ilyet raktak, örülhetünk, de garantálom, hogy az elkövetkezendő 1-2 évben nemigen lesz gigabites swtitch-be csatlakoztatva (még szerencse, hogy ezek a LAN eszközök is támogatják a 10 és a 100 Mbit/s-os átvitelt). Ugyanis nem a kártyák, hanem az elosztó-berendezések ára van az egekben. Egy 8 portos gigabites switch bruttó ára 100 ezer fölé ugrik (a kábelről nem is beszélve, ugyanis a ma még nehezen beszerezhető Cat 6-os vezetékre van szükség a hibamentes működéshez ezen a sebességen). Akinek van mit a tejbe aprítani, hát tegye (azaz vegye), de pár év múlva az áruk úgy is lejjebb fog menni.

Természetesen én most a réz alapú hálózatról beszéltem, melynek hatótávolsága 100-150 méternyi nyers kábelben kimerül. Léteznek optikai hálózatok is, melyek 1 km-től akár több száz kilométerig is eljuttatják egyetlen kábelpáron az adatokat. Magánfelhasználásra szintén nem javaslom, ugyanis ezek az eszközök még mindig irdatlan összegekbe kerülnek.

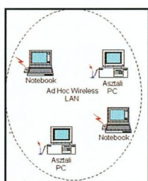
Mit tehetünk, hogy olcsón, nagyobb (2-300 méteres) távolságba el tudjuk érni barátainkat digitális formában? Szerencsére a technika ezt is megoldotta: használjunk úgynevezett Wireless LAN eszközöket. Ezek a kütyük kábel nélkül, rádiófrekvencián keresztül kommunikálnak. Magyarországon egyelőre a 2,4 GHz körüli mikrohullámú frekvencián továbbíthatják az adatokat. Létezik egy rendkívül szigorú nemzetközi vizsgáztató rendszer WiFi néven. Amely eszközök átmennek ezen a teszten, azok garantált, hogy együttműködnek egymással - még különböző gyártmányú termékek esetén is. Az itthon engedélyezett 802.11b szabványnak megfelelő készülékek eredetileg 11 Mbit/s-os átvitelre voltak képesek, ám már megjelentek 22, illetve 54 Mbit/s-os átvitelt támogató eszközök is (sőt, most ősszel ígérik a 108 Mb/s-osakat). Utóbbiak már a 802.11g szabványnak felnek meg, amely szintén használható kis hazánkban. Természetesen ezek nem fix sebességek, ugyanis a különféle környezeti hatások rendkívüli módon befolyásolják az adatátvitelt. Mivel mikrohullámról van szó, ezek fő jellemzője, hogy pattognak, azaz nem mennek át a falon. Igyekezzünk hát közvetlen rálátást biztosítani a készülékeknek (különben még 30 méter sem lesz a hatótávolságuk). Megoldható, hogy központ nélküli, úgynevezett Ad Hoc (ideiglenes) hálózatot építsünk ki velük, ebben az esetben a hatótávolság (nincs központ, amelyik továbbítsa a jeleket) és a hasznosított sebesség kissé lecsökken. Amennyiben beszerzünk egy központot (szakmaisan Access Pointot), az éteri hálózatunkat összeköthetjük vezetékes rendszerünkkel, és a már említett sebességi és távolsági hátrányokat is kiküszöbölhetjük. Fontos megemlíteni, hogy a törvényi szabályozás szerint ezek a kábelnélküli eszközök bejelentés nélkül kizárólag beltéri alkalmazásra használhatók. Az engedélyeztetést a forgalmazónak kell elvégezni, így tőle kell számon kérni a szükséges papírokat kültéri használat igényének esetén. Hosszas utánajárásomnak kö-



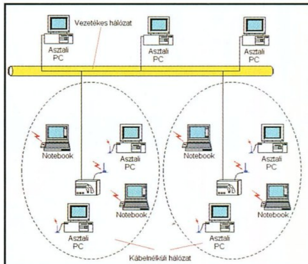


szönhetően kiderült, hogy jogilag beltéri használatnak számít, ha különböző épületeket kötünk össze ügyelve arra, hogy a készülékek a négy fal között helyezkedjenek el (még külső antennát sem rakhatunk ki a kültérre). Ha már említésbe hoztam az antennát, azt is figyelembe kell venni, hogy a wireless eszközöket bejelentés nélkül kizárólag a beépített, vagy a hozzá adott antennával használhatjuk engedély nélkül, külön antenna rákötéséhez már be kell járni a bürokrácia és a pénznyelő útvesztőit. Személy szerint a vezetékes USB-s (azaz amelyeket nem közvetlenül, hanem kábellel kell az USB portra kötni) wireless eszközöket javaslom, ugyanis ezeket USB hosszabbító kábellel 5-10 méterre el lehet vinni a számítógéptől, és az adás-vételnek megfelelő pozícióba helyezhetjük. A HIF-nek e témában feltett kérdéseimet és a rá érkező választ a CD-melléklet Hálózatok rovatában már olvashattátok.

Ha a hálózatunk már kiépült, és rendelkezünk internetes kapcsolattal, miért ne osszuk meg a többi gép között? Két lehetőségünk van: szoftveres, illetve hardveres megosztás. A szoftveres esetén egy számítógép végzi el a szükséges teendőket, emiatt annak állandóan bekapcsolva kell lennie. Szakik megoszthatják Linuxszal (például az egy floppylemeznyi Coyote Linux), vagy egyéb ingyenes oprendszerrel, akik kevésbé virtuózak, azoknak ajánlom a windowsos módszert. A picipuha szoftveruradalom a 98SE ablakaiba építette be először az internetes megosztást (ICS - Internet Connection Sharing), innentől kezdve mindegyikben megtalálható. Mivel már írtam erről, nem részletezném



ennek mikéntjét. Előnye, hogy már egy P100-as gép 32 MB RAM-mal is elegendő, így újra leporolhatjuk a padlásunkon tárolt házikót (ha még nem ajándékoztuk el kedves ismerősünknek). A hardveres lehetőség, hogy bemegyünk egy kicsit



nagyobb számítógépes boltba, és egy routert veszünk. Ezt 2-3 évvel ezelőtt nem ajánlottam volna még, mivel igen költséges mulatság volt abban az időben, de ma már bruttó 15000 Ft alatt is kaphatunk ilyen eszközt. Előnye a roppant könnyű kezelhetőség (böngészőn keresztül), általában beépített 4 portos, 10/100-as switch-csel rendelkezik - megspóroltuk a külön elosztó-berendezés árát. Mivel már őket is kiveséztem anno a CD-mellékleten, így róluk is most csak ennyit szólnék.

Remélem, e kis cikk segített benneteket kicsit kikászálódni a hálózat csapdájából. Ha bármilyen kérdésetek felmerül e témában, bátran írjatok (legfeljebb válaszolok)! ■ **Dudi**

GAMER MAGAZIN 2003/08 GHOST MASTER JÁTÉK

Ghost Master PC CD-t nyert:
Jugovits Péter - 8200 Veszprém
Hanzel Dániel - 2840 Oroszlány
Czető Csaba - 2760 Nagykáta



ADAPTÁCIÓ - JÁTÉK

Az orchideatolvaj c. Susan Orlean - könyvet nyert:
Kovács Zsuzsanna - 4097 Tiszagyulaháza

KÓTYAGOS SZERELEM JÁTÉK

xXx CD-t nyert:
Rebák Tibor - 4564 Nyírmada
Ember Gábor - 3535 Miskolc
Patik Ferenc - 8000 Székesfehérvár

Nemzetbiztonság Bt. pólót nyert:
Kovács Attiláné - 4097 Tiszagyulaháza
Joó Imre Zsolt - 9700 Szombathely

GAMER MAGAZIN 2003/09 ODEON JÁTÉK

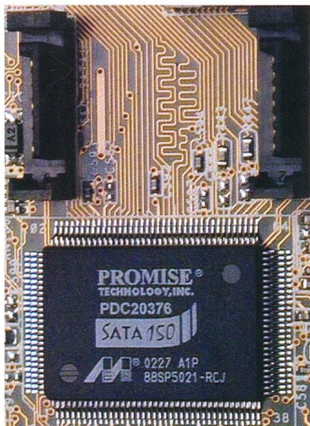
Agyament Harry DVD-t nyert:
Erős Norbert - 1157 Budapest
Rigó Kristóf - 5700 Gyula

TERMINÁTOR 3. JÁTÉK

Terminátor 3. pólót nyert:
Eichübel Szilárd - 3261 Abasár
Erős Norbert - 1157 Budapest
Varga Anikó - 1157 Budapest

SERIAL ATA [I. RÉSZ]

MIÉRT KELL A S-ATA? Az újabb alaplapokon rendre feltűnő, egyre inkább előtérbe helyezett új eszközcsatoló szabvány, a Serial-ATA lesz cikkünk témája. A terjedelmi korlát miatt a részletes technikai dokumentációtól el kell tekintenünk. Igazából nem is szeretnénk haszontalan fejtágítással, száraz adatokkal untatni a kíváncsi olvasókat, hanem általános körképet kívánunk arról adni, hogy mi a S-ATA, és miért jó (vagy nem jó) nekünk ez az új csatoló. A jelenleg használatos, régebbi alaplapokon úgynevezett Parallel, azaz P-ATA, de inkább csak ATA néven emlegetett csatlakozókat találunk. A csatlakozás könnyen felismerhető, hiszen 40 tüskét használ, továbbá általában kettőt találunk belőle az átlagos alaplapokon: van egy Primary (elsődleges) és egy Secondary (másodlagos). Erre csatlakoztatjuk az E-IDE (ATAPI) eszközeinket, a CD/DVD meghajtókat és régebbi merevlemezeket 40 eres, az újabb (ATA-66, 100, 133 üzemmódban működő) eszközöket 80 eres szalagkábellel. Bár a szalagkábel helyett az utóbbi időben már sokan használnak hengerelt csőkábelt, ez valójában nem hozott érdemleges változást, a kábelben futó szálak mennyisége ugyanaz, csak épp guszta szalag helyett még gusztább szafaládé kiszerelésben tekeregnek. Az ATA-133 (UDMA-6) módban működő merevlemezek a 80 eres kábelek és az eredeti (kismértékben ugyan kozmetikázott, de valójában csak erőszakkal feltuningolt) ATAPI szabvány fizikai határát feszegetik, így ezen az úton nem lehetett továbblépni. Az ATA-100 és az ATA-133 merevlemezek már nagyon jó minőségű kábelt igényelnek, kábelhosszuk szigorúan korlátozott, a különböző toldalékokkal és csatlakozókkal járó bővítések (pl. a kivehető merevlemezes fiókok) pedig erősen veszélyeztetik az adatok biztonságát. Persze sokan annak köszönhetik az adatvesztést, hogy keverik a különböző szabványokat (ATA-133-as merevlemezt ATA-33 fiókban próbálnak meg üzemeltetni), vagy helytelenül kábeleznek (a szabvány szerint a master egységnek a kábel végén van a helye, a slave-nek középen, és az alaplaphoz a középső kábeltől távolabb eső kábelvéget – többnyire színnel is jelölik – kell csatlakoztatni). Az ATA ugyanis két eszközt kezel egy kábelen, egy úgynevezett master és egy slave egységet. Jellemzően csak egyikőjük kommunikálhat egy időben, de a master egység előnyt élvez (ő kapja meg elsőnek a „szólási" jogot a buszon). A szabvány erősen idejétmúlt és nagyon sok buktatót hordoz magában. Megérett az idő a váltásra.



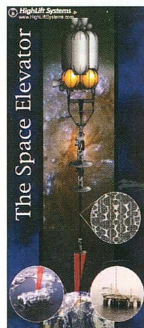
KICSI A S-ATA, DE VÉKONY. A S-ATA csatlakozás legszembetűnőbb tulajdonsága - laikus szemmel – az alaplapi csatlakozó mérete. Ugyanis igen kicsi. Egyenest következik belőle, hogy a S-ATA kábel is vékony: sokkal vékonyabb, mint a hagyományos ATA kábele, még akkor is, ha utóbbit hengerbe szuszakoljuk. A S-ATA kábelre egyetlen egységet fűzhetünk (az alaplapon kívül, hehe) fel, méghozzá olyant, amelyik S-ATA csatlakozóval rendelkezik. Normál ATA egységhez is vásárolhatunk átalakítót, amellyel S-ATA kábelre csatlakoztathatjuk, de ennek nem sok értelme van, ugyanis egy dedikált S-ATA eszköz nem csak a csatlakozójáról ismerszik meg, hanem attól, hogy ezt ki is tudja használni, azaz gyorsabb adatátvitelt produkál. A S-ATA jelenlegi változata – folytatva az idétlen számozást – amolyan ATA-150-nek is megfelel, hiszen most körülbelül 1,5 gigabit/sec átvitelre képes, de a jövőben természetesen tovább gyorsulhat (és fog is!). A vékonyabb, könnyen kezelhető S-ATA kábelnek további előnyei is vannak. Egyrészt aszimmetrikus kialakításának köszönhetően nehéz fordítva felerőltetni a csatlakozóra (ez is komoly szempont, és tessék csak elhinni, egyesek képesek lesznek még ezt is elkeverni), másrészt kevesebb helyet foglal. Utóbbi nem csupán esztétikai élvezetet nyújt a számítógépházát második otthonának tekintő tuninglovag számára, de kevésbé fogja meg a házban áramló levegőt is elősegítve a jobb hűtést (szemben a régebbi típusú szalagkábelekkel, amelyek salátalevélként tudtak ráborulni a 90 fokos melegben nyögdécselő VGA kártyára). A S-ATA kábel leginkább a medvecukorra hasonlít (de nem kimondottan ánizsízű), és valóban élmény vele dolgozni: az ember keze még 4-5 bekötött S-ATA eszköz kábelei között is játszva utat talál, egy-egy ósdi szalagkábel már-már otrombának tűnik a sok elegáns S-ATA zsinór mellett. Kár lenne abba a hitbe ringatni bárkit is, hogy a S-ATA merevlemezek - a csatlakozón kívül - túl sok mindenben különböznének az azonos fordulatszámmal és megegyező méretű gyorsítótárral (cache) rendelkező testvéreikhez képest. Azért azt el kell mondani, hogy ma, a kommersz piacon a S-ATA csatlakozással ellátott merevlemezek a legfürgébbek. Nem sokkal, mintegy 10%-kal tudnak az ATA-100, 133 merevlemezek fölé menni szekvenciális átvitel során, de ez jól jöhet, különösen nagyobb állományok mozgatásakor, nagy mennyiségű adatátvitel során (pl. multimédiás felhasználás, audio- és videoeditálás). A teljesítménybeli ugrás tehát nem lesz szembetűnőbb, mint mondjuk az ATA-100-ról 133-ra váltásnál volt. A S-ATA merevlemezek hátsó panelén újszerű tápcsatlakozót is találunk – sajnos ehhez viszont mindenképp átalakítót kell használni. Az új tápcsatlakozást egyébként annak érdekében vezették be, hogy a S-ATA eszközök hot-swap megoldása (az operációs rendszer leállítása nélküli merevlemezcseréje) egyszerűbb lehessen. A hot-swap egyébként megfelelően vezérelhető csatlakozás használatakor vehető igénybe, tehát alapból a S-ATA (ugyanúgy, mint a normál ATA) nem alkalmas ilyen hot-swap cserére. Sokan keverik a hot-swap fogalmát azzal a felelőtlen trükkel, hogy az eszközkezelőből eltávolított merevlemez vezérlőről lerángatják a vinyókat – ez szigorúan tilos, és a legtöbben csak addig teszik, amíg tönkre nem vágnak egy alaplapot és/vagy egy merevlemezt. A S-ATA tehát alapkiszerelésben még nem hot-swap képes, de előrébb jár, mint a rendes ATA. Innen folytatjuk legközelebb. ■ PPÉTER



Ismét itt. Hát ezt is megértük, és még mit megfogunk. Amúgy, mint ahogyan azt már észlelhettétek, én fogom vezetni a jövőben ezt a rovatot. Esetleges véleményeiteket, kívánságaitokat (a témával kapcsolatban) az e-mail címemre várom.

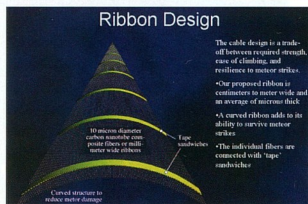
Mielőtt rátérnénk a témára, előtte talán próbáljuk meg behatárolni: mi fán terem a nanotechnológia? Hátha valaki nem tudja.

A nanotechnológia az atomi méretű dolgok előállításával foglalkozó tudomány. Hogy mindenki kb. viszonyítani tudjon a méretekkel: A baktériumokat gondolom, mindenki ismeri, egyrészt a biológiakönyvből, másrészről pedig mindenki napi kapcsolatot tart fent velük, hiszen megbetegedéseink egy részét nekik köszönhetjük. Tudni kell róluk, hogy annyira picurkák, hogy úgy járhatnak ki-be szervezetünkbe, ahogyan a kedvük tartja. Na mármost 1 baktérium jellemző mérete kb. 1-10 mikronos tartományba tehető. Egy mikrométer az 1000 nanométer. Tehát egy baktériumot hozzávetőlegesen 1000-10000 egy nanométeres szeletre lehet feldarabolni. A nanotechnológia végtermékei az 1-100 nanométeres tartományban vannak, azaz simán készíthetünk egy baktériumnak cipőt, sálat, sapkát telire vele, hogy meg ne fázzon a lelkem.

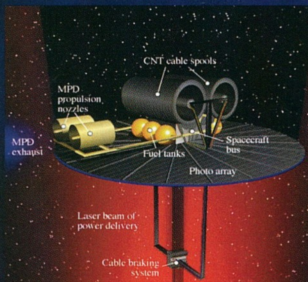


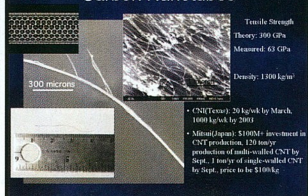
Mielőtt valaki azt gondolná, hogy húúú, mire képes manapság a technika, meg hogy 21. század rulez, akkor csak úgy megemlíteném, hogy az első elektronmikroszkópot 1933-ban E. Ruska fedezte fel (a gép nanométeres felbontást tudott). Valamint még azt is, hogy 1981-ben néhány svájci észkirakat a fénymikroszkóptól és az elektronmikroszkóptól teljesen eltérő elven működő mikroszkópot fejlesztett ki, melynek neve az alagútmikroszkóp lett. Na, ezzel a szerkezettel a nanométer egy tizedét is lehet vizsgálgatni. (Binning és Rohrer 1986-ban Nobelt is kaptak érte). Az alagútmikroszkóp nagyon hegyes (egy atomban végződő) szondával „letapogatja" a vizsgálat tárgyának felületét, és azt egy számítógépnek továbbítva láthatjuk ennek letapogatott domborzati térképét.

A következő zseniális elme a témában Iijama japán kutató volt, aki felfedezte 1991-ben a szénnanocsövet (szénatomokból felépülő cső, melynek falvastagsága 1 atom, a cső átmérője pedig 1 nanométer). Iijama is Nobelt kapott, mert az jó (1996-ban). Ez a felfedezés nagyon fontos, mert azóta kiderült, hogy ezek a nanocsövek még nagyon sok mindenre jók lesznek kedvező mechanikai és elektromos tulajdonságaik miatt. Felfedezése után a NASA tudósai is már simán elgondolkozhattak olyan dolgokon, amelyek előtte csak sci-fi regényekben (Arthur C. Clarke) fordultak elő, ilyen például az űrlift (mely ötletet mérnöki szemmel először Jurij Arcutanov vizsgált). Mivel a NASA-nak volt rá pénze, ők kísérleteket is folytattak egy esetleges űrlift kivitelezésén, hiszen sokkal vagányabb lifttel felmenni egy műholdra, mint űrsiklóval (és talán biztonságosabb is?). Persze a kivitelezés nem olyan egyszerű, hiszen ahhoz, hogy a lift a geostacionárius pályán keringő műholdig tudjon felemelni bennünket, ahhoz kb. 35800 km hosszúságú „kötélre" is szükség van, amely azt felhúzza. A gond eddig a súly volt, mégpedig azért, mert nem volt olyan anyag (csak a gyémánt), amelyik saját magát elbírta volna ilyen léptékekben. De a nanocső, az ezt is tudja, mert a szilárdsága meghaladja a gyémántét. Tehát napjainkban folyik a kutatás, hogy vajon ki lesz az első, aki megalkotja az első űrliftet.



Persze a nanotechnológiának nem csak az űrkutatásban, a számítástechnikában, hanem az orvostudományban is nagy szerepe lesz. Gondoljunk csak bele, hogy mi, emberek (de az állatok is) atomokból épülünk fel. Molekuláris szinten a DNS-ünkbe vagyunk kódolva, hogy hogyan is gyártódjanak le, cserélődjenek sejtjeink. Az öregedés ügye a gyártási hiba. De mi történhetne akkor, ha olyan nanogépek állnának a rendelkezésünkre, amelyek korrigálni lennének képesek testen, vagy inkább sejten belül az esetleges elírásokat. Ugye, rögtön megindul a fantázia? :) Pedig ez nem csak ez utóbbi kérdése. A Humán Genom Program céljául tűzte ki, hogy megfejti az emberi genetikai kódokat. És ha már valamit olvasni tudunk, azt ugye írni is akarjuk, és persze fogjuk is, mint Marcsi néni a Basicet.

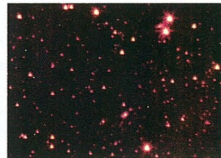




> APRÓSÁGOK



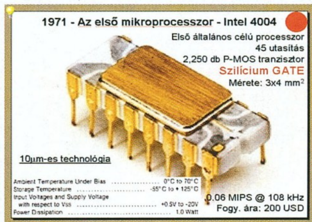
A jó építész nagyokat mer álmodni. David Nelson és Ron Klemencic jó építészek. A mostani projekt egy 170 emeletes toronyház, amely közel kétszer akkora szerény 827 méteres magasságával, mint az Empire State Building. Terveik szerint az épületmonstrum Hongkongban fog állni, és számításaik szerint 52000 embernek ad majd otthont kórházakkal, iskolákkal és minden jóval, ami ahhoz kell, hogy az ember véletlenül se akarjon kimozdulni a kuckójából. A liftforgalmat 100000 ember per napra saccolják, amiből következtetni lehet, hogy a liftszerelőknek mindig lesz dolga. Az építési költség 10 milliárd dollár környékén mozog, és az építési idő előreláthatóan 10 év lesz.



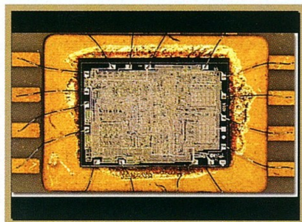
Új infravörös teleszkóp látta meg a napvilágot a NASA műhelyében. És persze tökéletesen működik is, nyilatkozta a minap az Egyesült Államok űrkutatási pénzeit elkölteni hivatott tudóstársulat. Ez a teleszkóp is része annak az 1,2 milliárd dolláros kutatási programnak, melynek keretében 3 korábbi „Ismerd meg a környezeted!" program is zajlott (zajlik). A 3 korábbi vizsgálat során a tudósok látható fénnyel, röntgensugarakkal, illetve gamma sugarakkal vizsgálták a világűrt a Hubble Űrteleszkópot, a Chandra X-ray Obszervatóriumot és a Compton Gamma Ray Obszervatóriumot használva. A kutatók az új teleszkópot idegen bolygókon esetlegesen előforduló élet jeleinek felkutatására fogják használni, nyilatkozta a NASA.

Új szervek a nanotechnológia segítségével A tudósoknak sikerült kifejleszteniük egy miniatűr keringési rendszert (az erek szerteágazó hálózatát, amelyek biztosítják a tápanyagot és az oxigént a szöveteknek), mely hatalmas lépés a mesterségesszerv-létrehozás területén. A hagyományos szövet-előállító módszerekkel már sikerült olyan strukturális szöveteket előállítani, mint például a bőr vagy a porc. A gond eddig az volt, hogy nem tudtak olyan keringési rendszert alkotni, amely ezeket a szerveket behálózta volna. Éppen e miatt eddig nem lehetett olyan bonyolult szervek létrehozásán okoskodni, mint például a vese vagy a máj (amelyek ugye nagyon fontosak). Az MIT (Massachusetts Institutes Technology) és a Harvard Medical School kutatói azonban számítógép segítségével olyan véna és artéria hajszáleres rendszert hoztak létre, amely a 3 milliméteres átmérőnél kezdődve egészen a 10 mikronig elvékonyodik. Mohammad Kaazempur-Mofrad, a kutatás vezetője szavaival: „Élő keringési rendszert használtunk modellként, lemásoltuk az elágazási szögeket és a méretarányokat. Azonban az egészet optimalizálva sokkal hatékonyabb rendszert alkottunk." Az érhálózatokat egy 15 centiméter széles szilikonostyába karcolták, és ezekbe a karcolatokba egy biológiailag lebomló (szerves) polimer réteget vittek fel. Majd két ilyen fél lapkát, mint öntőformát összeborítottak és egy mikroporózus membránnal összeforrasztották őket, így miniatűr keringési rendszert kaptak a két „öntőforma" között.

Az egyik oldalról endotheliális sejteket (belhám sejtek) - azok a lapos sejtek, amelyek a vérerek falát egy rétegben belülről borítják –, a másikról pedig máj sejteket injektáltak be ebbe a kis miniatűr érhálózatba. Az endotheliális sejtek rátapadtak a nanocsövecskék belső falára. Később ezek a polimer csövek elbomolva egy természetes érhálózathoz hasonló érrendszert hagytak maguk alatt. Ez a technológia hatásos lesz majd a vese- és a májsejtek oxigénhez és tápanyaghoz juttatásában. Ezzel a technológiával készült egy rétegű rendszert már beültettek patkányokba, és a sejtek két hetet túl is éltek. Tehát még nem tökéletes, és az állatvédők biztosan nem fogják szeretni. A fentebb említett nevű kutató becslése szerint kb. 10-15 év múlva talán eljuthatunk arra a szintre, hogy emberi páciensek élvezhessék ennek a technológiának az előnyeit.



Nanocsövekből memóriachip. A szén-nanocsövekből készült memóriachip-gyártás mérföldkőhöz érkezett. A prototípus chip többszáz-milliárd nanocsövet tartalmaz, és becsült kapacitása 10 gigabit lesz. Ha a fejlesztés befejeződik, állítja a fejlesztő cég (Nantero, Boston), akkor az NRAM (Nanoscale Random Acceess Memory) sokkal több adatot fog tudni tárolni, mint a hagyományos memóriák. Az adatok pedig a számítógép kikapcsolása után sem fognak elveszni. Ezzel a fajta memóriával a számítógépek szinte azonnal be fognak tudni bootolni (persze nem Windowszal, az biztos). A fejlesztők abban is biztosak, hogy az új memória sokkal gyorsabb is lesz őslelet elődeinél.



A nanocsöves chip a várttal ellentétben nem úgy készül, hogy megpróbálnák a nanocsöveket a megfelelő rendeződésbe felvinni a szilikonra, hanem a Nantero véletlenszerűen hordja fel a nanocsöveket a szilikonostya felületére.

Utána egy különleges szerszámmal eltávolítják azokat a nanocsöveket, amelyek nem a megfelelő helyen vannak.

„A kreatív áttörés a tégy mindenhová nanocsöveket-elv" nyilatkozta Greg Schmergel, a Nantero vezérigazgatója. Azok a nanocsövek, amelyek megmaradnak, kötegekbe rendezik az elektródapárok között az ostya felületén. Egy kis elektromos mezőt generálva a csövecskék vagy úgy módosulnak, hogy áthidalják a rést a két elektróda között, vagy úgy, hogy nem. Ez a két „állás" különböző vezető képességű, így könnyen lehet érzékelni ezzel reprezentálva a bináris 1-et vagy a 0-át.

Ha viszont már olvasni és írni is tudjuk ezt a tervet, onnan már csak egy lépés olyan gép létrehozása, amely akár bele is tud javítani. De egy fullerén – gömb alakú szénatomokból álló molekula - molekulában akár hatóanyagokat is célba lehet majd juttatni az emberi testen belül a megfelelő helyre. És talán ez hamarabb kivitelezhető is lesz, mint a nanogépek.

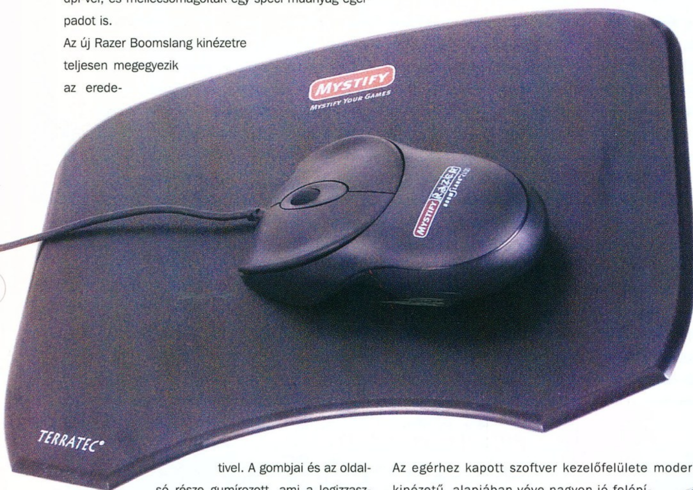
A mai technológiákkal csak nagy léptékben tudjuk formálni a környezetünket, ami atomi szinten is végbemegy, de csak nagyobb tételben (hőkezelés, forgácsolás stb.). Ezek a módosítások a jövőben elvégezhetők lesznek a környezet túlzott terhelése nélkül is. Gondoljunk csak bele, hogyha nanogépeinkkel tologatni tudjuk az atomokat ide-oda, akkor már nem lehet gond magából a nyersanyagból kinyerni a szükséges atomokat, és azokat olyan elrendezésbe tologatni, amilyenre éppen szükségünk van. Persze ez még a távoli jövőben lesz ilyen egyszerű, de az alapok már most rakódnak le a következő ipari forradalomhoz. ■ DACHYR

TERRATEC RAZOR BOOMSLANG EGÉR

> **Info:** ITC Pixel Kft. **Tel.:** 321-2909 **Web:** www.pixel.hu

A legenda visszatért! Nos, nem éppen Schwarzira gondoltam (aki ugyebár már másodszor), hanem a nagy precizitású „pointing device" kategória királyára. A Razer Boomslang név talán felrémlik néhány hardcore játékos emlékeiben. Ha az információim pontosak, akkor valamikor 1999-ben debütált ez a kimondottan játékos (leginkább FPS) célokra szánt egér. Aztán az évek során valahogy elsikkadt az egész, legalábbis jómagam nem igazán találkoztam vele a környezetemben. A Terratec viszont gondolt egyet, és forgalmazási szerződést kötött a gyártóval (Kärna LLC). Az „új" egeret a régi névvel, de Terratec csomagolásban jelentették meg. Bónuszként pedig megtoldották a felbontását még 100 dpi-vel, és mellécsomagoltak egy spéci műanyag egérpadot is.

Az új Razer Boomslang kinézetre teljesen megegyezik az eredetivel. A gombjai és az oldalsó része gumírozott, ami a legizzasztóbb csaták közben is fix tartást biztosít. A fogása kimondottan jó és kényelmes, érezhetően az emberi kéz anatómiáját figyelembe véve tervezték. Összesen 4 gombbal és egy görgővel (amely gomb is) rendelkezik, melyek funkcióját a Razer Customizer programmal tudjuk beállítani. Az egér mechanikus érzékelésű (golyós). Ha valakiben egy pillanatra is felvetődne az „elavult technológia" fogalma – hiszen manapság a számtechboltok összes polca már dupla optikai érzékelős csodákkal van teletömve –, azt egyetlen szóval megnyugtatom: nehezebb volt a Boomslangről visszaszokni a Logitech Optical Mouse-omra, mint azt előzőleg gondoltam volna. Hiába az ósdi „adatátvitel", a precíz mechanikai alkatrészekkel párosított villámgyors elektronika itt többet ér mindenféle hókuszpókusznál. Az egeret igazából nagyon szívesen szétszedtem volna egy kis anatómiai vizsgálat erejéig, aztán inkább az egyben hagyása mellett döntöttem (itt a forgalmazó csendes sóhajtása következik). A golyót viszont amúgy is ki kell szedni néha a pucolás miatt, így legalább a golyó mozgását átvevő görgőket meg tudtam nézni. Nos, ezek teljesen úgy néznek ki, mint a többi mezei egéré, csak kb. fele olyan vastagok. Ezáltal ugyanakkora elmozdítás esetén többet pörögnek, mint vastagabb társaik. Ez az egyik titka az egérnek. A belső rész viszont rejtve maradt előttem, így nem tudtam megnézni a technikai specifikációban említett prizmás fókuszálású optikai érzékelőket.



Az egérhez kapott szoftver kezelőfelülete modern kinézetű, alapjában véve nagyon jó felépítésű és funkcionális. Minden főbb beállítást elvégezhetünk rajta, többek között még olyan extrém dolgokat is, mint az egymástól eltérő függőleges és vízszintes érzékenység! Kimondottan ötletes az „on-the-fly" érzékenységállítás (ezt persze már az eredeti Boomslang is tudta), amellyel akár játék közben is megváltoztathatjuk az egér érzékenységét. Ha a bal oldalsó gombot benyomjuk, és közben a görgőt megtekerjük, akkor a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik egy 10-es skála, amelyen könnyedén beállíthatjuk a kívánt érzékenységet. Miután az egér teljesen szimmetrikus kivitelezésű, ezért bal kézzel is lehet használni. A gombok funkcióját a driverben egyetlen mozdulattal át lehet állítani balkezesre.

Az egér az éles tesztben is jól vizsgázott, kvékezésre vagy hasonló FPS játékokra kimondottan jó, CS-ra pedig „nélkülözhetetlen", mert annyira hajszálpontosan lehet vele célozni. A fordulások során sem kell letolni az egeret a padról, hiszen közepes érzékenységű beállítás esetén 3 cm-es elmozdítás a képernyőn 360 fokos körbefordulást eredményez. Eleinte sokat lehet bénázni a Boomslanggel, mert iszonyatosan érzékeny, de ahogy egyre jobban ráérzünk az ízére, úgy fogunk egyre több „kört verni" az ellenfeleinkre. ■ **SAKMAN**

> ICEMAT

A dán Soft Trading cég természetesen nem „jeges lábtörlőket" gyárt, hanem spéci, üvegből készült egérpadokat. A különleges maratási eljárással készülő padok felülete teljesen homogén, finom smirglire hasonlít. Ez a felület mind a hagyományos, mind az optikai érzékelésű egerek használata esetén is precíz mozgásátvitelt biztosít. A pad picike szilikon lábakon áll, melyek kimondottan stabilan tartják, és nem engedik arrébb csúszni. Az Icemat két alapkivitelben létezik: fekete és áttetsző színben; a Pixeltől egy fekete darabot kaptunk tesztelésre. Többfajta egérrel próbáltuk (a Boomslanggel is), és igen jó véleménnyel vagyunk róla. Mindkét egérfajtával (golyós és optikai) tökéletesen működik, és a mozgatás pontossága mindkettő esetében jól érezhetően feljavult. Az egyetlen észrevételünk csak annyi, hogy – mint a pad neve is mutatja – első érintéskor hidegnek tűnik. Ez persze csak a hőérzetünk miatt van így, hiszen a pad szobahőmérsékletű. A gyártó az egérpadok mellé egy különleges, bármilyen egér aljára felragasztható (öntapadós), ún. Pad Surfert is kínál. Ez nem más, mint egy igény szerinti méretre vágható teflon „matrica". Ez még tökéletesebb mozgást biztosít egerünknek akár Icematen, akár hagyományos padon használjuk őkelmét.



ÉRTÉKELÉS

PRO: NAGYON PONTOS, NAGYON ÉRZÉKENY, JÓ KEZELŐSZOFTVER
KONTRA: KICSIT DRÁGA

9

FREECOM BEATMAN III

> **Info:** www.multimedia.hu

Új hónap, új Beatman. Na jó, ez egy kicsit túlzás, de az elmúlt időszakban a Freecom fejlesztői tényleg odaléptek a gázra, hiszen a fantasztikusan jól sikerül Beatman Flash Recorder helye még ki sem hűlhetett az asztalunkon, amikor máris újabb Freecom lejátszó pottyant oda. A Beatman 3 (jó név, kár szakítani egy jól bevált recepttel) bizonyos tekintetben előre-, másrészt visszalépés, de én inkább úgy fogalmaznék: más. Ugyanis a lejátszó alapjául szolgáló adattároló újfent a CD lemez lett (igaz, a régi Beatman I-II lejátszóval ellentétben ez már nem csak a 8 cm-es, hanem a normál méretű CD lemezek fogadására is képes), viszont kapott egy igen hasznos FM rádiót, és végre – a Freecom sorozat történelmében először – saját, beépített akkumulátora van! Utóbbi talán az egyik legfontosabb újítása, hiszen a ceruzaelemes megoldás kissé drága játék, a tölthető elemekhez szükséges külön töltő meg néha kényelmetlen. A Beatman 3 saját NiMH alapú akkumulátora derekasan helytáll, az eddigi Beatman lejátszók közül ez nyújtja a leghosszabb – utántöltés, vagy csere nélküli – lejátszási időt. Noha a dobozán ígért 35 órás lejátszási idő csak abban az esetben realizálódik, ha kizárólag rádióhallgatásra használjuk, az Audio CD és MP3 hallgatásra használt lejátszó is vígan kibír egy teljes napot „etetés" nélkül. A kisebb Beatman-változatok bizony sokat gyengélkedtek a rosszabb minőségű, karcos lemezekkel, a 3-as változat meglepően jól kezeli a viharvert korongokat, legyenek azok gyári, vagy házilag írt CD-R vagy CD-RW lemezek. Természetesen a kis Beatman lejátszóhoz korábban összeállított, 8 cm-es lemezre írt MP3-gyűjteményünknek sem kell búcsút mondanunk, a kisméretű lemezeket is gond nélkül kezeli. Az újraírható korongok esetében nem tesz különbséget az első generációs és a High-Speed CD-RW lemezek között, tehát erre sem kell figyelni: gyakorlatilag mindenevő. Külalakja az eddigi legvagányabb a Beatmanek között, hihetetlenül vékony (1,4 cm-nél is laposabb), és a külső „Magnesium Metal Cover" nagyon dögössé teszi. Van egy kényelmes távirányítója is, amelyet a fejhallgató és a lejátszó közé iktathatunk be, de sajnos ennek kezelése – szokásos módon – kissé sajátos, meg kell szokni a Freecom fejlesztőinek a - mienkétől bizonyosan messze álló - gondolkodásmódját. Ha ezen túlestünk, akkor a herkentyű 100%-os élvezetet nyújt, ugyanis hangminősége, hangereje a Freecom eddigi lejátszóihoz hasonlóan szuper! A kis kijelzőn kultúráltan képes megjeleníteni a szükséges információkat, pont használható mennyiségű és jellegű adatot közöl – néha a kevesebb több is lehet, mint a mellékelt ábra is mutatja. Sokan talán ódzkodnak tőle, hogy a memóriakártyás lejátszók korszakában egy ilyen (csak ezekhez a lejátszókhoz mérten) monstrumot hurcoljanak magukkal, de bizony a CD-alapú lejátszás legnagyobb előnye az összes zenerajongót falhoz állíthatja: a rendes audio CD-k lejátszásának minősége sok esetben össze sem vethető az MP3 vagy WMA tömörítésű anyagokéval. A Beatman 3 lejátszóval tehát nem kell kompromisszumot kötni, mert a zenei CD-ink tökéletesen szólalnak meg a segítségével. A lejátszó firmware programja egyébként utólag frissíthető, a Freecom oldalán majd megtalálhatjuk az újabb változatokat, amelyekkel akár újabb formátumok támogatására is képessé tehetik a jelenleg „csak" MP3-, WMA- és audio CD-kompatibilis terméket. A beépített rádiós rész hasonló a Beatman Flash Recorder készülékben látotthoz: kényelmesen kezelhető tuner előre definiálható állomásokkal, gyorskeresővel. Felvenni ugyan nem tudunk róla (egyébként nem lepődnék meg, ha CD-írásra képes változat is megszületne a közeljövőben), de rádiós képességekkel együtt ez a lejátszó szinte a tökéletesség határát súrolja. Ha nem kellene a kezelőfület idétlenségén fanyalognom, nem igazán tudnám elmarasztalni a készüléket. A lejátszó üzemeltethető a külső adapterről, vagy a kissé fura kinézetű elemes modulról, amelyet szintén a dobozban találunk. Ez egy szivarra emlékeztető fekete henger, amelybe két ceruzaelemet helyezhetünk, majd csatlakoztathatjuk a lejátszó megfelelő bemenetéhez. Ennek köszönhetően olyan helyen is boldogulunk a lemerült akkumulátorú Beatman 3-mal, ahol nincs konnektor, de ceruzaelem vagy ennek megfelelő utántöltött akkumulátor a rendelkezésünkre áll. A lejátszás közben nem csak a fejhallgató kimenetén, de külön vonalkimeneten is megjelenik muzsika, így más hangrendszerbe is könnyen csatlakoztathatjuk. A Beatman 3 nem tűnik finnyásnak, a lemezekre nem érzékeny. Mind a CBR, mind VBR kódolású MP3 állományokat gond nélkül lejátssza, még a gyengébb minőségben kódolt fájlok is élvezhetően szólalnak meg. Rendes audio CD esetén a tömörítetlen zenei hanganyag gyönyöreit is maradéktalanuk élvezhetjük, a lejátszó igen pontos ebben az üzemmódban is. Az előreolvasás mennyisége mind számítógépes állományok, mind zenei CD esetén megfelelő, a Beatman 3 lejátszót nehéz kihozni a sodrából – még a legvadabb budai macskakövezés során sem bicsaklott meg a hangja kerékpározás közben. A lejátszóhoz kapott igényes szövetből készült tok nagyon hasznos, óvja a karcoktól és az esőtől, így az extrémebb sportokat űző vásárlóknak is nyugodt szívvel merem ajánlani. Sajnos a memóriakártyás lejátszó esetében megszokott rugalmasság (gyors le- és feltöltés, kisméretű lejátszó) kissé elvész, de cserébe a CD-k széleskörű kompatibilitását kapjuk – egy kirándulásra akár 30 lemezt is elvihetünk magunkkal egy praktikus tokban, míg ugyanennyi MP3 zene memóriakártyákon tárolva nagyon-nagyon drága mulatság lenne. A Beatman 3 tehát csak látszólag visszalépés. Mint említettem, egyszerűen más igények kielégítését célozza – véleményünk szerint sikerrel. **PPéter**



JAZZ HÁZIMOZI SZETT

> **Info:** Kelly-Tech Kft. www.kellytech.hu **Tel.:** 350-1246

A távol-keleti gyártót leginkább a különféle kivitelezésű PC-s hangszóró-rendszereiről ismerhetjük. Termékskálájuk a legegyszerűbb sztereó hangszóróktól egészen a 6 csatornás, digitális dekóderrel ellátott hangrendszerekig terjed. A cég piackutatói jól látták meg, hogy a manapság oly divatos kompakt házimozi-rendszerek egyik „felét" – nevezetesen a hangvisszaadó részt – azonnal előbányászhatják a cég raktárából, ráadásul vagy fél tucat különféle méretű, színű és teljesítményű kivitelben. Már csak egy jó szolgáltatásokkal bíró DVD-lejátszóra van szükség, hogy önálló – bár a PC-s vonaltól kissé eltávolodó – termékkel jelenjenek meg a piacon.

A DVD-lejátszó egység kinézete egyszerű, semmi felesleges cicoma, vagy öncélú látványelem. Ezen egyébként el is csodálkoztam, hiszen a kínai/tajvani gyártók nagy többségére jellemző, hogy esetenként közbotrányokozással felérő „design"-t alkalmaznak. Itt erről szó sincs. Sőt, annyira nincs, hogyha a készülék előlapja műanyag helyett szálcsiszolt-eloxált alumínium volna, akkor azt mondanám rá, hogy szép. Így viszont csak az „egészen jól néz ki" jelzővel tudom illetni. Az előlapi kezelőszervek elrendezése ugyan nem a legoptimálisabb, de pár napos edzés után már rááll a kezünk. A legfontosabb gombok mellett pár ésszerűtlennek tűnő is az előlapot gazdagítja, mint például a PAL/NTSC váltó, vagy az L/R jelzésű hangkapcsoló. A sort gyarapítja a leginkább csak Távol-Keleten divatos karaoke rész két tekerentyűje (hangerő, visszhang!) és a két beéneklő mikrofon aljzata. Fejhallgató-kimenet viszont nincs. Egyetlen lényeges dolgot hiányoltam csak a készülékről, ez pedig a STANDBY gomb (a távirányítón van). A készenléti módban szundikáló masinát távirányító híján (pl. kimerült az elem) csak a főkapcsoló ki-bekapcsolásával tudjuk felébreszteni. A kezelőgombok egyébként kissé „kemények" (mikrokapcsolós megoldás), legalábbis az általam megszokottnál egy kicsit nagyobb erővel kell benyomni őket. Más kérdés, hogy a tálcakiadó gombon kívül nem igazán fogjuk őket nyomkodni, mivel a távirányítón minden elképzelhető funkció megtalálható. És ezzel már el is mondtam a távirányító lényegét: mindent tud, cserébe az elrendezése bonyolult, és nem éppen szerencsés. Sajnos több olyan – viszonylag sűrűbben használt – gombot említhetnék, amelyeket kéthetes aktív használat után sem találtam meg vakon, mert annyira el vannak dugva a többi közé.



A JDA 2110 a legelső bekezdésben foglaltaknak megfelelően egy korábban megjelent hangrendszer – a J9938B – hangszóróit kapta. A végerősítő-elektronika a mélysugárzóban van, és a szatellit hangszórókat is ide kell bekötni. A csatlakozók és az aljzatok színkódoltak, így a bekábelezés egyetlen homo sapiens kategóriába sorolt emlősnek sem fog gondot okozni. A hangszórók a méretük ellenére elfogadhatóan szólnak, ellenben a mélysugárzó hangerejével nem igazán voltam megelégedve (a hangerejét 10 egységgel magasabbra kell állítani a többinél).

A lejátszót szinte minden elképzelhető lemeztípussal kipróbáltam, és ezzel kapcsolatosan nagyon pozitívak a tapasztalataim. A legrosszabb minőségű CD-ről is zökkenőmentesen beolvasta az MP3 file-okat, és lejátszotta az SVCD formátumban ráírt filmet. Az írható DVD-kkel sem volt semmi gondja, simán vitte a pluszos (+RW-t is) és a mínuszos lemezeket is. A képminőséggel semmi bajom nem volt, a készülék szerintem bármelyik hasonló rendszer minőségével felveszi a versenyt.

A beépített digitális hangdekóder minőségét közismert DVD-kkel teszteltem, melyek egy részét kölcsön kellett kérnem (thx to Emerico). Az egyik DTS etalon az U-571, de ide sorolnám a nemrégen megjelent „Ryan Közlegény megmentése" új, DTS-es kiadását is. Egy kicsit belehallgattam a Gladiatorba is, aztán jött a SW második része a nikkelbolha Yodával. A legvégére hagytam az igazi csemegét, a Gyűrű Szövetségét. Nos, a beépített dekóder mind a Dolby Digital, mind a DTS jellel szépen megbirkózott. A hangtér a hangszórók átlagos minősége ellenére is dinamikus maradt, a hangok abból az irányból szóltak, ahova azt a készítők megálmodták. A többi kompakt rendszerhez hasonlóan a JDA 2110 sem igazán alkalmas zenei anyagok hallgatására. Ezt ugyan már többször tapasztaltam más rendszerek esetében, de ismételten csalódnom kellett (pedig még egy DTS audio lemezt is beszereztem a tesztre). Sztereó hang helyett minden a centerből szól, és ha a lejátszó menüjében sima sztereó hangszórót állítunk be, akkor meg a subwoofer nem szól. Ha tehát zenét akarunk hallgatni, akkor ki kell váltanunk a hangszórókat egy hagyományos sztereó rendszerrel (erősítő + hangfalak). A lejátszó ebben a konfigurációban viszont jól teljesít, hála a beépített 96 kHz-es, 24 bites hang DAC-nak (digitális – analóg átalakító).

A Jazz JDA2110 alapvetően jó vételnek tűnik, hiszen a hasonló tudású házimozi-rendszerek ennek minimum a másfélszeresébe, vagy inkább a duplájába kerülnek. Bár a hangszórói nem szólnak igazán nagyot, de azt legalább tisztán teszik. Ha nem vágysz dübörgő mélyekre, és csak ennyi pénzed van, akkor érdemes elgondolkodni egy ilyen masina beszerzésén. ■ SAKMAN

ÉRTÉKELÉS

PRO: KEDVEZŐ ÁR, DD ÉS DTS DEKÓDEREK, MINDENEVŐ DVD OLVASÓ KONTRA: GYENGE MÉLYSUGÁRZÓ, BONYOLULT TÁVIRÁNYÍTÓ

7

Augusztustól minden GABA monitorra és LCD-re 3 év helyszíni garancia érvényes!



All in One

A GABA "All in One" számítógépházak összehangolt, egységes színvilággal készülnek.
A csomag tartalma: számítógépház, multimédiás billentyűzet, optikai egér, hangfal.



Keresse kedvező áron, a viszonteladóinknál.

Sulinet expressz



...ha az ár mellett a minőség is számít...



Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszerviz:
Profi Szerviz Központ
1047 Gárdi Jenő u. 41.
Tel.: 399-0405
www.psc.hu





RETRO KUCKÓ

Retro Kuckónk Commodore 64-gyel foglalkozó szegletében az előző alkalommal megismerhettük a gép születésének előzményeit, illetőleg a rendelkezésre álló hely lehetőségeihez képest részletesen megismerkedtünk a hardverrel. Most a C64 pályájának néhány fontosabb pillanatáról és a jelenről lesz szó. Tesszük ezt a teljesség igénye nélkül, hisz az elmúlt több mint 20 évben annyi minden történt, aminek teljes, vagy akárcsak nagy vonalakban történő ismertetése is lehetetlen vállalkozás lenne. És a történet nem ért véget.

PILLANATKÉPEK. 1982. A C64 januári bejelentése után még nagyon sok idő telt el, míg a tömegek hozzájuthattak a boltokban, egészen szeptemberig nem volt nagyobb számban elérhető. Egyrészt a bejelentéskor a gép még messze nem volt kész, másrészt a gyártással sem volt minden rendben. Ez utóbbi a megjelenéskor komolyan érezhető gondként jelentkezett, ugyanis a leszállított gépek körülbelül egynegyede hibásnak bizonyult. A Commodore ezeket szó nélkül, azonnal cserélte enyhítve ezzel az éles kritikákat. A gyártás minősége szerencsére rohamosan javult, pár hónappal a piacra kerülést követően a hibás számítógépek aránya csak néhány százalék volt.

Csak ízelítőnek megemlíteném néhány érdekességet a C64 körül felmerült nehézségekből.

- A C64 alaplapját úgy tervezték az USA-ban, hogy azt gépi beültetésű rendszerrel lehessen gyártani, viszont a japán gyáregység kézi beültetésű rendszerrel dolgozott, így ez ott az első naptól kezdve problémát okozott.
- A helyi szabványok figyelembevételének elmaradása is okozott némi gondot, lévén Amerikában az ún. „angol" szabványú csavarokat használják, japánban viszont a metrikus rendszerűeket (a kettő között pl. a menetemelkedésben van jelentős eltérés), így tehát az összeszerelés az olyan egységek esetében, melyeket egymásnak szállítottak, nem volt teljesen tökéletes minden esetben.
- Az első legyártott néhány százezer gépen megfigyelhető egy érdekes jelenség, amely abban jelentkezik, hogy kis, felvillanó „fényeket" lehet észrevenni időnként a képernyőn. Első látásra azt gondolhatnánk, hogy a videochip hibája ez, de nem. Ebben a szériában ugyanis a rendszerben jelentkező feszültségtüskék zavart okoznak a ROM chip működésében, amiből kifolyólag (általam nem pontosan ismert módon) jelentkezik a „bevillanásos" jelenség. Később az alaplap módosításával sikerült ezt a hibát orvosolni, mely hiba egyébként a tipikus mérnöki tervezési pontatlanság jó példája. Érdekességként feltétlenül megemlítendő, hogy ugyanezt a típusú MOS ROM chipet a C64 előtt már 3 millió példányban eladták, és mindenütt gond nélkül, sikeresen használták.
- Egy másik tervezési hiba folytán az első szériás gépekben a grafikus alakzatoknak érdekes módon a szélei kissé szellemképesnek látszód(hat)tak attól függően, hogy milyen színekből épülnek fel. Ez abból adódik, hogy a C64 esetében 65 órajel-ciklus telik el, a tervező mérnök azonban 64-et kalkulált, így az időzítés nem volt teljesen korrekt. Ennek a hibának a kiküszöbölése 5 hónapig tartott.

A fenti gondok (és ezeken kívül még számos) abból is adódtak, hogy a Commodore-nál abban az időben nagyon komoly takarékossági intézkedések voltak. Mindent a lehető költségkímélőbb módon és minimális befektetéssel kellett megoldani. A 64-es esetében az eredetileg megcélzott gyártási költség 130 USD volt, amit majdnem sikerült is elérni, hiszen a kezdeti előállítási ár végül 135 USD lett. Ez számos áldozatot követelt a 64-estől, így például azért került a 2.0-ás BASIC verzió a gépbe (holott akkor már a 4.0 is készen volt) mert az pont belefért egy kisebb kapacitású, ezáltal olcsóbb ROM chipbe.

Mielőtt még továbblépnénk 1982-ről, feltétlenül meg kell emlékeznünk a Commodore MAX (illetve VC-10 vagy UltiMAX) nevű számítógépről, melyet a C64 kistestvérének, játékra szánt „light" változatnak szántak. Felépítése (belül) majdnem megegyezik a C64-ével, azonban csak 4 Kbyte RAM van benne, hiányzik róla mindenféle bővítő csatlakozó (cartridge és kazetta van), csak tv-re lehet csatlakoztatni, és emellett nagyon gyatra minőségű fóliabillentyűzettel lett felszerelve. Ezen túlmenően mindössze a MiniBASIC került beépítésre, mely a 2.0 egyszerűsített verziója. Ezek ismeretében könnyen érthető, miért tűnt el meglehetősen hamar a piacról annak ellenére is, hogy a C64 595 USD-s induló árához képest a MAX-ot mindössze 150 USD körüli áron kínálták.



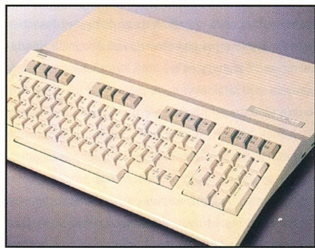
1983. Piacra kerül az SX64, amely a C64 hordozható változata. Egy dobozba lett összeépítve egy 5 inch-es színes monitor, egy 1541-es floppy és a 64-es alaplapja, a billentyűzet különálló, amolyan PC-s jellegű. Ez a gép tudásában szinte teljesen megegyezik az alapgéppel, ám nem található rajta kazettás illesztő, illetve néhány apró különbség akad a ROM-ban, ennek ellenére a kompatibilitás szinte 100%-os. Létezett egy DX64 kivitel is, mely 2 db 1541-est tartalmazott, ám csak nagyon kis példányszámban gyártották. Sajnos az SX64 nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, nagyon keveset adtak el belőle, és gyártását hamar leállították. Viszont a történelembe úgy vonult be, mint az első színes megjelenítővel ellátott hordozható számítógép.



Még ebben az évben kiadták az Educator 64 névre keresztelt (vagy más néven CBM 4064, PET64), oktatási intézményeknek szánt változatot, mely egy PET-szerű házban kapott helyet, és mono vagy színes monitorral szállították. Nem jelentkezett túl nagy igény erre a 64-es variánsra, kis széria után ennek a gyártása is hamar leállt.

1984. Nem teljesen C64 vonatkozású, de mindenképpen megemlítendő, mint a Commodore legnagyobb vesztesége, és hanyatlásának kezdete: Jack Tramiel, a Commodore alapítója távozik a cégtől. Az okok (amellett, hogy a pontos igazságot sosem mondta el senki) között személyes összeférhetetlenség, szembenállás a fő részvényesekkel és eltérő piaci elképzelések szerepeltek.

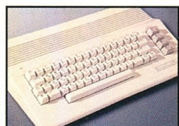
1985. Megjelenik a Commodore 128, amelyet a C64 utódjának szántak eredendően, és mely forradalmi újításokat vonultat fel. Egyebek között egy gépen belül több processzort és három rendszert találunk: 128-as üzemmód, CP/M üzemmód és C64 üzemmód. A hardver jóllehet, nem teljesen azonos a C64-gyel, mégis majdnem 100%-os kompatibilitás tapasztalható a 64-es üzemmódban.
Ebben az évben többször szünetelteti a C64 gyártását, és csak az igények alapján indítják újra. Egyes elképzelések szerint mindezt azért tették, hogy jótékony hatást gyakoroljanak a C128 vásárlására...

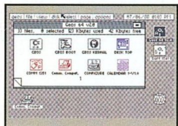


1986. Januárban elkel az 1 milliomodik C64-es Németországban, ennek megünneplésére kiadnak egy nagyon kis példányszámú, aranyszínű szériát (az USA-ban is megjelent ilyen arany gép még 1984-ben, amikor ott elkelt az első millió, de ismereteim szerint abból nem volt megvásárolható széria).

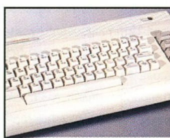


Még ebben az évben megjelenik a C64C, más néven C64-II. Technikailag nem történik a gépen jelentős változás (persze folyamatos változás és kisebb fejlesztés a 64-es történelmében mindig volt), csak a külső burkolat módosul, hasonlít a C128-ra és az Amigára. Minden idők legszebb C64-ese, és talán az egyik legelegánsabb mikrogép. Új kinézetű floppyt is kap, ennek jelzése 1541C, de a külsején kívül nincs eltérés, nem gyorsabb, nem nagyobb kapacitású, nem biztonságosabb.





Azonban nem az új külső, hanem a GEOS megjelenése a legnagyobb durranás ebben az évben. Ez egy grafikus operációs rendszer a 64-eshez, az akkori időkhöz képest elképesztő tudással, használhatósággal, jó programokkal és meglepő stabilitással. Mindezt az alap 64 Kbyte memóriával is egészen jól, memóriabővítéssel pedig különösen jó teljesítménnyel dolgozott. A Berkeley Softworks e remekéről külön lehetne hosszas cikksorozatot írni, amire ugyan sosem fog sor kerülni, bár elképzelhető, hogy ha a Retro Kuckó egyszer véletlenül szoftveres útra tévedne, akkor erről külön lesz szó.



1989. Színre lép a C64G (C64 BN/E, C64-III), amely visszatér a legelső, kenyérdoboz formájú házhoz, csak más színben, és vele együtt színre lép a C64GS, amely tulajdonképpen egy billentyűzet és egyebek nélkül készült játékkonzol, ez utóbbiból azonban a hatalmas „sikerre" való tekintettel nagyon kevés készült. Mindkét gép hasonló, immár jelentősen módosított hardverrel jelenik meg. Új az alaplap, a processzor (MOS 8500), a SID (8580) és a VIC-II is (8562) jelentős változásokon esik át. Jóllehet, a cég teljes kompatibilitásra törekszik az előző modellekkel, ami majdnem teljesen sikerül is, ám van néhány program, amelyik nem, vagy nem pont úgy működik, mint ahogyan kellene, ám ezek száma elenyésző. Ami érdekesebb, hogy az új SID-del másképp szólnak a hangok, sok esetben a digitális minták sokkal halkabbak, és a hangszűrők is másképp működnek kicsit. Ennél némileg komolyabb gond a G széria esetében, hogy nincs meg minden gépen a user porton a 9 volt, így néhány kiegészítő, mint például az eprom égetők használhatatlanok lettek. Ezeket leszámítva azonban a C64G jól működött, az átlagfelhasználó a hangokon kívül sok különbséget nem vett észre.



1992. A Commodore 64 gyártása végképp leáll.

A TÖRTÉNET UTOLSÓ FEJEZETE – A JELEN.

Az utolsó legyártott C64 óta már több mint 10 év telt el, és bár rajongótábora jócskán leapadt, még manapság is milliós nagyságrendről beszélhetünk. Számos új hardverfejlesztés érhető el, ezek közül talán a legérdekesebbek és leghasznosabbak a SuperCPU (20 MHz 65816), a Final Ethernet és az IDE64 (IDE HDD illesztő), ezekről itt most nem kívánok írni (illetve de, viszont a hely nem engedi...), minden információt részletesen meg lehet találni az interneten. Lapunk hasábjain is volt már szó a C-One gépről, ennek fejlesztése folyamatos, jelenleg azonban bővebb információ nincs, mint amit a cikkben olvashattatok.
Szoftver téren sem kell szégyenkeznie a jó Öregnek: jelenleg is kedvelt platformja a scenereknek, készülnek új játékok, és feltétlenül fel kell hívnom a figyelmet a Contiki nevű multiplatformos operációs rendszerre, melynek van C64 változata is. A PC-n futó emulátorok is folyamatosan fejlődnek, több közülük szinte a tökéletesség szintjére fejlődött, így aki csak régi programokkal szeretne nosztalgiázni, annak is van lehetősége, ha nem is teljesen, de valamennyire átérezni a C64-érzést.



A JÖVŐ? A márka jelenlegi tulajdonosa, a Tulip Computers NV átadta a licencjogokat az Ironstone Partners Limitednek, akiknek ezzel a céljuk, hogy a C64 és a Commodore márkaneveket mihamarabb visszahozzák a köztudatba, illetve a C64 felett kívánnak őrangyalként lebegni. Azt, hogy ebből a végén mi lesz, még nem lehet tudni, eddig mindössze két új logo látott napvilágot, a többire várni kell... Úgy tűnik, a történet továbbra is „To Be Continued". ■ **Brazil**

commodore 64

LINKEK

www.c64.com
www.lemon64.com
http://www.dunkels.com/adam/contiki/
www.ironstonepartners.com
www.tulip.com
c64.lap.hu
viceteam.bei.t-online.de



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Hello Mindenkinek a Linux-oldalakon. Remélem, jól telt a nyár, és mindenki felkészült az új hírek, információk, és persze a játékújdonságok nagy dömpingjére, ami a szeptember hónapot olyan nagyon jellemzi. Nézzük hát meg, hogy milyen újdonságokról számolhatok be a Linuxot kedvelőknek.

Kezdjük talán az ATI kártyát használóknak sokat jelentő újdonsággal. Az ATI kiadta a 3.2.5-ös verziójú grafikus vezérlőkártyáihoz írt linuxos vezérlőprogramot. A legfőbb módosítás az előző verziókhoz képest a jó néhány 3D-s, illetve egyéb hiba kijavítása. Beleírtak többek között TV kimenet- és PseudoColor támogatást, kibővítették a támogatott videokártyák sorát, és implementálták a teljes képernyős anti aliasingot (Full Screen Anti Aliasing Support – FSAA).

Ha egy állatra kell gondolni, ami a Linuxra oly jellemző, a legtöbbünknek a pingvin jut az eszébe. Furcsa, de a linuxos játékokra jellemző, kiemelve a már létezők linuxos, általában nyílt forráskódú verzióit, hogy a főhős kísértetiesen hasonlít a pingvinre. A most bemutatásra kerülő sincs másképp, ám mindenképpen nosztalgikus élményben lesz része azoknak, akik még emlékeznek a nagysikerű Lemmings-sorozatra. A Pingus nevű játék egy szabad Lemmings-klón GNU/Linux és Windows alá, természetesen a GNU GPL licence alatt.

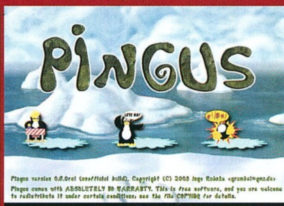
A készítők szerint valószínűleg futtatható néhány egyéb operációs rendszer alatt is, így például FreeBSD alatt. Mivel a fejlesztők főleg GNU/Linux alatt folytatják áldásos tevékenységüket, ezért a Windows alá portolás egy csöppet le van maradva. A játék programozását még 1998 végén kezdték azzal az egyszerű céllal, hogy szabad Lemmings-klónt készítsenek. Később, az évek során a cél kissé nagyobbra változott az eredetihez képest, és jó néhány összetevővel túllépte az egyszerű klónok tudását. A klónból egyedi fejlesztés lett saját grafikai elemekkel, beépített pályaszerkesztővel, új akcióelemekkel, hálózatos játékkal és még jó pár egyéb újdonsággal. De mi is az a Lemmings? Ha nem tudod, akkor itt van számodra egy rövid összefoglaló: Ez valójában kirakós játék, amelyet a DMA Design fejlesztett ki 1991-ben. A játékos vezetésével egy csoport kis állatnak el kell jutnia a bejárattól a kis házukba, viszont mindegyik kis állat saját maga mozog, a játékos csak utasítani tudja az egyedeket, általában egyesével, olyan utasításokat kiosztva nekik, mint az „Építs hidat", „Áss lyukat", vagy „Irányíts át minden állatot az ellenkező irányba". Minden pályának az a célja, hogy megfelelő számú állattal elérjük a kijáratot, amelyet a ház testesít meg. A játék egyébként 2D megjelenítésű. További érdeklődés kiszolgálásához itt van a Lemmingstm fanpage oldalának címe: **www.kallex.de/lemmings/.**

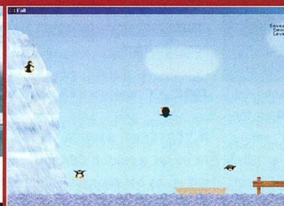
Habár a Pingus a Lemmingstm ötletén alapszik, tartalmaz más ötleteket is, amelyek nem jelentek meg az eredeti Lemmingstm -ben. Ilyen például a világtérkép vagy titkos szintek, amelyek kissé hasonlóak lehetnek a Super Mario World és egyéb Nintendo játékokhoz. A nagy Lemmings-kedvelőknek elárulom, hogy a **pingus.seul.org/welcome.html** címen tudják letölteni ezt a nosztalgikus, ám számtalan újdonságot nyújtó játékot – ám egyelőre csak Linuxra.

Újabb versenyzők a láthatáron, ám még mindig pingvin-egyenruhában. A Fall nevű játékban az a feladatunk, hogy felvigyázzuk a számtalan pingvin utazását Finnországból az USA-ba, mivel szükség van rájuk a Transmeeting nevű cégnél. A rossz dolog az utazásban az, hogy a jéghegyeken keresztül kell átkelniük, ráadásul az utolsó jéghegy és a kikötő közötti részt egy bátor ugrással kell áthidalniuk (a jéghegyek folyamatosan megsérülnek egy nagy hajó miatt, amelyet valami Titanicnak hívnak). A pingvinek nagyon céltudatosak, így hát a jéghegyről levetik magukat a tengerbe, amely a jéghegy és a kikötő között található. Hogy izgalmasabb legyen a helyzet, ezek a pingvinek kissé hiányos kiképzésben részesültek, ugyanis nem tudják, miként kell úszni, így a küldetés egyértelművé válik: a feladat az ugró hajót (olyan, mint a gumikastély, amelyben sok gyerek ugrál, csak itt pingvinek a szereplők) úgy mozgatni, hogy a pingvinek a víz helyett a hajón landoljanak, és onnan továbblendülve vagy elsőre a dokkba érkezzenek, avagy további segítséget kelljen nyújtanunk nekik a száraz partraszálláshoz. Aki kapható erre az egyszerű, ám annál inkább szórakoztató játékra, az letöltheti a **insomnia.sourceforge.net/fall/fall.html** címről. Ehhez még hozzátenném, hogy itt a Linux bináris mellett Windows alatti verziót is találhatunk.

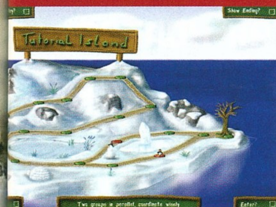
Elhagyva a pingvineket (nem kell aggódni, hazatalálnak maguktól is), vegyünk górcső alá egy újabb játékot. Az Eat The Whistle mostanában vált nyílt for-
















ráskódúvá, eredetileg fizetős termékként a Hurricane Studios fejlesztette Amiga platformra. A játék érdekessége, hogy számos olyan tulajdonságot vallhat a magáénak, amelyek nem jellemzők a többi focijátékra. Igen, habár a nevéből nem következik elsőre, de futballjátékkal van dolgunk. Az eredeti Amiga-verziót az SDL könyvtár segítségével tették hordozhatóvá, így most már az Eat The Whistle számtalan számítógépen fut. A weboldalon megtalálhatjuk az előfordított Win32, Linux, MacOSX, AmigaOS bináris állományokat, de a site fenntartói nem zárkóznak el a többi platformra lefordított binárisok közkincsé tételétől sem. Persze nem árt leellenőrizni, hogy a fejlesztők igazat állítanak-e, és erre a mód a **etw.sourceforge.net** címben rejlik, ugyanis innen tudjuk letölteni a számunkra megfelelő verziót. De hogy csigázzam tovább az érdeklődést, az alábbi pár pontban megtekinthetjük a játék számtalan tulajdonságát:

- Világkupa, döntők, rangadók igazi csapatokkal
- Időalapú szinkronizálással megoldott gond: most már a gyorsabb CPU gyorsabban jeleníti meg a képet, de a játék nem gyorsul tőle.
- Akár USB-re vagy Gameportra csatlakoztatott joypad/ joystickkel is játszhatunk, természetesen a billentyűzet mellett.
- Támogatják a hálózatos játékot TCP/IP-n keresztül, habár ez a feature még közel sincs befejezve.
- Rontások, szögletek, bedobások egy kidolgozott irányítási rendszer alatt.
- Akár a teljes csapat, de akár csak egyetlen játékos szerepét is magunkra vállalhatjuk.
- Játéktaktikák, és ehhez megfelelő szerkesztői felület.

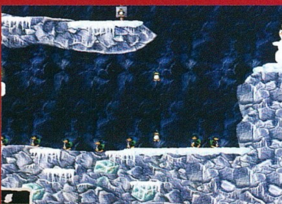
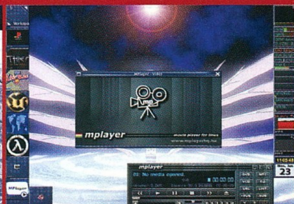
A weboldalon még számtalan más újítás összefoglalóját megtalálhatjuk, így ajánlom minden focikedvelő figyelmébe ezt a játékot is.

A gyengébb géppel rendelkezők sajnos azt kell, hogy tapasztalják, hogy az újabb divx-es filmeket kis ablakban, esetleg lecsökkentett minőséggel, gyakran szaggatva kell megnézniük. Nos, Linux alatt, és hála több magyar honfitársunknak, létezik olyan filmlejátszó program, amely a maximumot hozza ki a gépünkből. Ez a program az MPlayer nevet viseli, és méltán lehet rá büszke mindenki, aki részt vett-vesz a fejlesztésében. Kezdjük hát az ismerkedést.

Habár a program részletes leírása, többek között magyar nyelven is megtalálható a site-on, azért röviden összefoglalom a tudnivalókat:

Az MPlayer Linuxra kifejlesztett videolejátszó, amely a már megszokottnak megfelelően nemcsak Linuxon, de más Unix-rendszerekkel, és nem x86 alapú CPU-n is működik. Lejátssza a legtöbb MPEG, VOB, AVI, OGG/OGM, VIVO, ASF/WMA/WMV, QT/MOV/MP4, FLI, RM, NuppelVideo, YUV4MPEG, FILM, RoQ, PVA formátumú file-t dekódolva a natív, XAnim, Win32 családokba tartozó codecekkel, de nézhetők vele a VideoCD, SVCD, DVD, 3ivx, DivX 3/4/5 és WMV filmek (az avi-file szükségeltetése nélkül). Itt kiemelném, hogy a számtalan lejátszói támogatás mellett a grabbelést is támogatja, akár a TV tunerünket is képes használni. A másik nagy erőssége a TV kimenetek támogatásában rejlik, amelyet nem csak jó minőségű, de a videokártyák videokimeneti meghajtóinak széles választékával rendelkezik. Használhatók X11, XV, DGA, OpenGL, SVGAlib, fbdev, AAlib, DirectFB meghajtók, de a GGI, SDL meghajtói is, továbbá van VESA kimenet (használható bármilyen VESA-kompatibilis kártyán, még X11 se kell hozzá), és van néhány alacsonyszintű, kártyaspecifikus meghajtó is (Matrox, 3Dfx és ATI kártyákhoz). A magyarnyelvű leírás segítségével könnyedén TV-re tudjuk tenni a lejátszani kívánt videofilmet, és a számtalan opció segítségével a gépünk sebességéhez állíthatjuk a film lejátszási tulajdonságait. A legtöbb videokimeneti vezérlőprogram támogat szoftveres vagy hardveres nagyítást, így a filmek teljes képernyőn élvezhetők. Az MPlayer támogat néhány hardveres MPEG dekóder kártyát, ilyen például a Siemens DVB, DXR2 és DXR3/Hollywood+! Beépített OSD-vel (Onscreen Display) rendelkezik, a filmek mellé letett feliratokat tartalmazó file-okat az esetek 90%-ban automatikusan használni tudja. Itt mutatkozik meg, hogy az MPlayer fejlesztői mennyire gondosak, ugyanis a státusz megjelenítését tetszetős, élsímított-árnyékolt feliratokkal oldották meg, és visszajelzés is kapható a billentyűzettel történő használatkor. Számtalan (Európai/ISO 8859-1,2, Magyar, Angol, Cseh, cirill, koreai stb.) font használható 9-féle felirattípussal (MicroDVD, SubRip, SubViewer, Sami, VPlayer, RT, SSA, AQTitle, JACOsub és a sajátjuk: MPSub). A DVD feliratok (SPU streamek, VobSub és Closed Captions) is támogatottak. A legtöbb sebességkritikus rész MMX/MMXext/SSE/3DNow!/3DNowEx/VIS-re van optimalizálva (VIS a SPARC-okon van), de a forráskódból történő telepítés során a fordító további optimalizálást végez, így akár nagyobb teljesítményt is elérhetünk. A megjelenítés sebességét az MTRR regiszterek beállításával lehet növelni, és a 4-es X ezt magától megteszi.

A programot és hozzá a kiegészítőket a **www.mplayerhq.hu/homepage/design6/dload-hu.html** címről lehet letölteni, itt található az a leírás is, amelyből jómagam is szemezgettem. A következő számban megnézzük, miként lehet a forráskódból telepíteni az MPlayert. De addig is minden jót, és jó szórakozást. ■ **Fec**



nFORCE2 ULTRA KONTRA VIA KT600

> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200 > **Info:** Herta Számítástechnika **Tel.:** 239-8028

Az NVIDIA nForce2 lapkakészlet 2002 vége óta vitathatatlanul uralja az AMD Athlon XP processzorokhoz készült felső kategóriás alaplapok piacát. A VIA KT400 nem lett elég gyors, a KT400A megbukott, most itt a KT600. Vajon változtat valamin?

A VIA Technologies az első AMD Athlon processzor 1999-es megjelenésétől kezdve meghatározó szereplője a K7 platformnak, azonban hároméves uralkodás után az NVIDIA sikeresen elvette tőlük az elsőséget. Azóta történt egy s más a cég háza táján, például az idei második negyedév során kiadták a KT400A-t, mely a KT400 picit javított, gyorsabb változata. Elvileg sikeres lehetett volna, mert lábkompatibilis elődjével, így nem igényel sok fejlesztési munkát az alaplapgyártók részéről. Legtöbbjük végül azonban mégsem adott ki erre épülő megoldást, pedig számos nagy gyártó már teljesen készen állt a tömeggyártásra, de aztán úgy döntöttek, hogy a korábbi változattal jobban járnak. Így hát mostanáig csak az alacsony ára tette viszonylag sikeressé a KT400-as sorozatot, szerencsére nem is elégedtek meg ennyivel.

Az új lapkakészlet északi hídja némi optimalizáción túl csak a 400 MHz-es rendszersín támogatásában tér el elődeitől, ez viszont mára teljesen alapkövetelménnyé vált, tehát mindenképpen igen fontos. A termék igazi csodája tehát nem ez, hanem a VT8237 déli híd. Ez ugyanis az első olyan megoldás, amely integrált kétcsatornás Serial-ATA vezérlővel rendelkezik, sőt, még a RAID 0, RAID 1 és RAID 0+1 üzemmódot is támogatja. Tekintettel arra, hogy ez is lábkompatibilis elődjével, a VT8235-tel, rendkívül jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkező alaplapok készítését teszi lehetővé.

Tesztünkben az EPoX 8KRA2+ és az MSI KT6 Delta alaplapjával próbáljuk bemutatni, hogy mit tud a VIA KT600 az NVIDIA nForce2-vel szemben, utóbbit egy Chaintech



7NJL1 képviselte. Természetesen mindhárom alaplap esetén minden lehetséges beállítás megegyezett, a jobb összehasonlíthatóság kedvéért 333 MHz-es FSB esetén sem csökkentettük a memória-késleltetéseket. Processzorunk egy Barton magos Athlon XP volt 10x200 illetve 12x166 MHz-en, szerencsére a szorzóállítással egyik példány esetén sem akadt gondunk. Már itt az elején szeretnénk leszögezni, hogy a teljes tesztfolyamat hiba nélkül zajlott le, egyetlen rendszerösszeomlással sem találkoztunk, tehát a KT600 valóban betonstabil, megbízható megoldás.

EPOX 8KRA2+. A nálunk járt EPoX alaplapot a gyártó rengeteg mindennel felszerelte. Például a VT8237 biztosította Serial-ATA RAID mellett hagyományos, Parallel-ATA RAID funkciókat is élvezhetünk, ezt a HighPoint HPT372 vezérlőnek köszönhetjük. Természetesen az EPoX-tól megszokott Port 80 diagnosztikai kijelző sem hiányzik róla, ez nagyon megkönnyíti az esetleges hibák felismerését. A ma már teljesen általánosnak számító hatcsatornás hangért az ALC655 lapka felel, amely már az AC97 2.3 szabványnak is megfelel, így nagyon jó minőségű hang keltésére képes. Sajnos a pozitívumok itt véget is érnek. Bár még csak keveseket érint, de azért egyre több embernek van lehetősége vízhűtés használatára, viszont a rögzítéshez szükséges furatok hiányában a processzor esetén a rögzítés igen körülményes, az északi híd esetén pedig egyszerűen nem megoldható. Szomorú, ha három évig minden AMD processzorhoz készült alaplapon képesek voltak kikerülni azt a néhány lyukat, érthetetlen, hogy most miért kell ezeket teljesen elhagyni. Sajnos ez nemcsak az EPoX-nak szól, hanem számos lusta gyártónak, akik megspórolnak 3 perc mérnöki munkát, hogy ne kelljen kikerülni őket. Ezen kívül sajnálatos, hogy a memóriafoglalatok ilyen közel vannak az AGP csatoló síkjához, így az egyes foglalatokhoz igen körülményes a hozzáférés. Más komolyabb gondunk nem akadt az elrendezéssel, de az MSI mindenképpen sokkal jobb munkát végzett.

MSI KT6 DELTA. Az MSI KT6 Deltájából négy változat létezik, a Delta-SR, a Delta-LSR, a Delta FISR és a Delta FIS2R, melyek csak felszereltsé-

AIDA32 ÉS PCMARK2002 EREDMÉNYEK

	EPoX 333	MSI 333	nForce2 333	EPoX 400	MSI 400	nForce2 400
AIDA32 olvasás 333	2174	2197	2389	2826	2879	2991
AIDA32 írás 333	713	708	936	756	841	1089
PCMark2002 CPU	5884	5865	6104	5971	6051	6205
PCMark2002 Mem.	4874	4842	5569	5283	5234	6125

gükben térnek el egymástól. Mi a Delta FISR-t próbáltuk ki, amely az első két modellel szemben már 1000 Mb/s-ra képes hálózati vezérlőt és FireWire-t is tartalmaz, a Parallel-ATA RAID támogatás azonban csak az FIS2R kiváltsága. Az MSI megoldása már első ránézésre is lényegesen átgondoltabb mérnöki munka eredménye. Szinte mindent ideális helyre tettek, a memóriák nincsenek semminek útjában, a tápcsatlakozó a lehető legkevésbé zavaró helyre került, az egyenletesebb feszültségellátás érdekében pedig a Pentium 4 processzorokat támogató alaplapoktól megszokott +12 V-os csatlakozást is kihasználhatjuk. Apróság ugyan, de már az is mutatja a „törődést", hogy a BIOS-beállítások visszaállítására szolgáló Clear CMOS átkötőt a BIOS-szal teljesen ellentétes oldalra helyezték, hogy könnyebben hozzáférhető legyen. Érdekes, hogy a Micro-Star az EPoX-szal ellentétben inkább a C-Media 9739A hangvezérlőt választotta, ez az AC97 2.2 követelményeit teljesíti. A termék különlegessége még az MSI CoreCell lapka, mely négy szolgáltatást nyújt, melyek a Speedster, a PowerPro, a LifePro és a BuzzFree nevet kapták. A Speedster felelős az aszinkron memóriahajtásért, a feszültségszabályozásért és egyéb, teljesítménnyel kapcsolatos beállításokért. A PowerPro akár 65 százalékkal csökkenti az energiafogyasztást, a LifePro folyamatosan figyeli a rendszer terheltségét, és igyekszik megnövelni az alaplap és a hűtőventilátorok élettartamát, a BuzzFree pedig a zajcsökkentésért felel. Sajnos ez utóbbi nálunk sehogy sem akart működni, pedig elvileg a hőmérséklet függvényében kellene szabályoznia a ventilátorok fordulatszámát. A PowerPro és a LifePro viszont tényleg ellátta a feladatát, az ismert CPUIdle program bekapcsolása szinte egyáltalán nem tudta már hová csökkenteni a hőmérsékletet, míg az EPoX esetén működése több fokot is számított. Így tehát biztosak lehetünk benne, hogy processzorunk mindig csak annyi hőt termel, amennyit feltétlenül szükséges.



Mérési eredmények

	EPoX	MSI	nForce2
3DMark03 CPU Score	512	528	593
3DMark03 CPU Test 1	58.2	59.4	66.2
3DMark03 CPU Test 2	8.9	9.3	10.5
3DMark2001 - 1024	15924	16145	17006
3DMark2000 - 640	15014	15202	15884
UT2003 Flyby	197.75	200.73	214.17
UT2003 Botmatch	65.42	66.48	71.25
UT2003 CPU Bench	112.66	115.75	117.09
Sandra MultiMedia int.	10774	10776	10785
Sandra Multimedia float	11811	11820	11853
Sandra Arithmetic ALU	7504	7434	7536
Sandra Arithmetic FPU	3011	2982	3014

A SEBESSÉGMÉRÉS. Tesztünkben számos különböző módszert alkalmaztunk, a videokártya-behatároltságot kiküszöbölendő 640x480-as felbontásban futtattuk a mára 3D-s teszthez már elavult, azonban ilyen célra kiváló 3DMark2000-et. Több szintetikus tesztprogramot kipróbáltunk, de ugyanakkor arra is kíváncsiak voltunk, hogy valós körülmények között, a legtöbbet használt 1024x768-as felbontás esetén mekkora az eltérés a három termék teljesítménye között. Egyes teszteket 333-as és 400-as FSB mellett is kipróbáltunk, hiszen mindkét beállítást nagyon sokan használják. Sajnos az eredmény nagyon egyhangú lett: hiába minden optimalizáció, a sebességet tekintve az NVIDIA megoldása még mindig lényegesen többre képes, és ez jól látható módon, elsősorban a memóriavezérlőnek köszönhető. De mindez valószínűleg nem azért van, mert az NVIDIA vezérlője kétcsatornás, hiszen a hagyományos, egycsatornás nForce2 400-ról tudjuk, hogy alig teljesít rosszabbul, mint a kétcsatornás Ultra 400. A KT600 tehát a Sisoftware Sandra processzortesztjein kívül sehol sem éri utol az nForce2-t, ez minden bizonnyal a memóriaírási sebességnek köszönhető. Ha megnézzük az AIDA32 eredményeit, jól látszik, hogy sem az EPoX, sem az MSI még csak a közelébe sem ér a Chaintech lap eredményeinek. 333 MHz-es FSB használata mellett 32, 400-on pedig 29 százalék a különbség, természetesen mindkét esetben a jobb KT600-as eredménnyel számolva. Olvasáskor az eltérés 333-on 8, 400-on pedig 4 százalék, leginkább itt látszik, hogy nem a két csatornán múlik, hiszen ezek az eredmények nagyjából azonosak egy egycsatornás nForce2 400-éival. Érdekes még, hogy a teljesen szintetikus tesztprogramokban az EPoX megoldása egy hajszálnyival gyorsabb, mint az MSI-é, a valós, vagy valóshoz közeli alkalmazásokban viszont messze az MSI vezet, és természetesen ez utóbbi a döntő.

ÖSSZEFOGLALÁS. A VIA KT600 tehát teljesítményben még mindig elmarad az NVIDIA lassan egy éves megoldásától, azonban az eltérés csak azok számára jelentős, akiknek tényleg minden apró különbség számít. A VT8237 déli híd nagyon kiforrott, stabil megoldássá teszi a KT600-at, néhány hét múlva pedig a KT600-asok ára valószínűleg a KT400-as kiadások szintjére csökken, így rendkívül jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkeznek majd. Ami pedig a jövőt illeti, a VIA a nyolcadik generációs asztali AMD processzorok megjelenése után sem kívánja teljesen elhanyagolni az Athlon XP-k vonalát, még októberben piacra kerül a KT880 lapkakészlet is, amely a cég ígérete szerint végleg letaszítja trónjáról az NVIDIA-t. ■ YVORL

ÉRTÉKELÉS

Pro: nagyon jól átgondolt felépítés, 8 db USB 2.0, 1 gigabites LAN **Kontra:** problémák a BuzzFree-vel

8 MSI KT6 Delta FISR

ÉRTÉKELÉS

Pro: Parallel-ATA RAID, Port 80 diagnosztika **Kontra:** zavaró elrendezés, viszonylag gyenge teljesítmény

7 EPoX 8KRA2+

GRAB ROVAT

Hello mindenkinek!

Folytatjuk végtelen kalandozásunkat a CD- és DVD-írás varázslatos világában. Olyan hihetetlen érzékkel tudom eltalálni a problémás témaköröket a rovat összeállítása során, hogy szinte minden hónapban sikerül valami olyasmibe tenyerelnem, ami olvasói levelek garmadáját zúdítja rám, persze újabb és újabb kérdésekkel. A feliratos SVCD lemezek készítése is ilyesminek tűnik, nagyon sokan érdeklődtetek például, hogy ilyen vagy olyan asztali lejátszó képes-e ezek megjelenítésére. Sajnos ebben nem tudok segíteni, minden egyes lejátszó esetében ki kell tapasztalni, hogy melyik SVCD feliratszabványt támogatja (már ha támogatja egyáltalán). Ha a lejátszód lefagy a feliratos SVCD lejátszása közben, sajnos nem tudok segíteni. Némelyik asztali lejátszóhoz létezik firmware (belső program) frissítés, de sajnos erre nincs rálátásom (még a PC-s DVD-ROM olvasók és CD-írók különböző BIOS frissítéseit is nehéz naprakészen nyomon követni). Ugyanígy nem tudok mit mondani azzal kapcsolatban sem, hogy lesz-e valaha olyan szoftveres DVD-Video lejátszó program, amelyik képes az ilyen feliratok megjelenítésére. Ez a fejlesztőkön múlik, és valljuk be, hivatalosan nincs rá igény (az SVCD formátum támogatása mostanában – mondjuk ki – szinte nem is létezik, a meglévő kompatibilitási szintnek is örülnünk kell). Sokan kérdezik, hogy egyáltalán érdemes-e SVCD-ben archiválni. Nem tudom. A formátum támogatása eddig sem volt kötelező, tehát a gyártók csak azért tették bele az újabb termékeikbe, hogy az adott lejátszó vonzóbb legyen – ez a hozzáállás vélhetőleg nem fog megváltozni a jövőben sem. Megítélésem szerint az SVCD támogatásának hirtelen elhalása nem valószínű, de a jobb minőség és a tágabb lehetőségek miatt a DVD-Video talán már ésszerűbb választás – a DVD-írók ára meredeken zuhan, szóval hamarosan egészen más okból kell megkérdőjeleznünk majd az öreg formátumok (VCD/SVCD) további létjogosultságát.

ASZTALI DIVX LEJÁTSZÓK. Az MPEG-4 alapú asztali lejátszók kissé nyögve nyelős indulása után (csak a KiSS cég dobott a piacra egy ilyet) végre úgy tűnik, most megtörik a jég. Ehhez mindössze annyi kellett, hogy ne csak egy hardveres MPEG-4 dekóder chip legyen a piacon (sokáig csak a SigmaDesigns-féle dekóder volt elérhető), hanem megjelenjenek a konkurens gyártók is. Ugyan még nem tudni, hogy a napokban bejelentett Philips lejátszóban vajon melyik új chip dolgozik majd (például az ALI és a SiS is bejelentette ilyen irányú fejlesztéseit), de egy biztos, a karácsonyi szezonra minden bizonnyal tucatnyi új lejátszó lesz már forgalomban. Ezek a következő generációs eszközök a szokásosnak mondható VCD/SVCD/MP3/DVD lejátszáson kívül az MPEG-4 alapú (DivX 3, DivX4/5, XVid és társaival készített) filmeket is képesek majd a televíziónkra varázsolni (igaz, jelenleg a DivX3-as sorozattal készült anyagokkal lehetnek minőségi gondok). Itt jön a képbe a jó öreg CD lemez, amelyet sokan próbálnak temetni, de az a helyzet, hogy a takarékos tömörítéssel dolgozó MPEG-4 formátumú filmek bizony még jó ideig alkalmassá teszik kedvenc filmjeink, videóink tárolására – és egy ilyen lejátszóval a kényelmes, kultúrált, PC-mentes lejátszás is biztosítva lesz. A KiSS cég új lejátszói (500-as sorozat) a frissebb MPEG-4 dekóder áramkörökön kívül újabb – praktikus – kényelmi szolgáltatással is bővültek: a lejátszók Ethernet (hálózati) csatolót is kaptak. Ez nem csak az otthoni hálózatunkkal való kommunikációt és adatcserét teszi lehetővé (akár a PC-n megosztott merevlemezünkről is tudunk videókat lejátszani!), de a lejátszó az esetleges firmware frissítést is automatikusan elvégezheti az interneten keresztül. A KiSS új termékei végre megfelelő külsőt is kapnak – az előző lejátszóik egy kissé, khmm, olcsónak tűntek -, az alapkiszerelésű változattól kezdve a plazmamegjelenítővel kombinált csúcsmodellig mindenféle igényt kielégítő lejátszó megtalálható az őszi szezonra indított termékpalettájukon.



TÁMAD A DVD-RAM. A Panasonic igen agresszív árpolitikával igyekszik az egyre gyorsuló DVD-RAM formátum terjedését elősegíteni. Új asztali DVD-Video felvevőik mellett a kedvező árú, 3x-osan írható DVD-RAM lemezekkel igyekeznek megnyerni a vásárlók kegyeit. Van is miért aggódniuk, ugyanis a DVD+RW és DVD-RW a kommersz PC szegmensben szinte már teljesen kiszorította a DVD-RAM formátumot annak ellenére, hogy utóbbi szép sikereket könyvelhet el a professzionális piacon, ahol nagy teljesítményű adattároló szerverek alapjául szolgál. A DVD-RAM tehát csak a hétköznapi PC-s piacról tűnt el, az asztali DVD-Video felvevőkben és az ipari adattárolásban szép sikereket tud felmutatni. Talán a most bejelentett LG DVD-író, amely a DVD+RW és DVD-RW írás mellett 3x-os DVD-RAM írást is támogat, némileg újra előtér-

be helyezi a „háztartási" szegmensben kissé visszacsúszott DVD-RAM szabványt. Sokan ugyan használhatatlannak tartják a DVD-RAM formátumot, ami némileg indokolt, hiszen kevés DVD-ROM olvasó támogatja, de fejlett hibakezelő képességei miatt jóval biztonságosabb adatrögzítést valósít meg, mint a konkurens DVD+RW és DVD-RW – talán ezért is használják előszeretettel professzionális környezetben.

NERO 6: EGYSZER FENT, EGYSZER LENT... A Nero 6-os programcsomag a megjelenése pillanatában elszomorítóan béta állapotban volt, szerencsére hamar megérkeztek az első javítások hozzá. A sok-sok dicséretre méltó foltozás közben azonban becsúszott egy újabb nagy baki: mind az 5-ös, mind a 6-os Nero sorozat (jelenlegi) legfrissebb változatai (5.5.10.50 és 6.0.0.15) nem hogy nem képesek túlírni, de már 699 MB-ot sem hajlandók felírni egy 703 MB-os lemezre. Ezért azt tanácsolom, hogy az 5-ös felhasználók egyelőre maradja-



nak az 5.5.10.42-es, a 6-os tulajdonosai pedig a 6.0.0.11-es változatoknál, amelyek még mentesek ettől a hibától, de szerencsére már a korábbi változatok nagyobb hibáit sem tartalmazzák. A Nero 6-os Recode programja továbbra sem képes az ígért csúcsminőségű DVD-Video átkódolásra, minőség szempontjából erre a feladatra továbbra is a Pinnacle InstantCopy a legjobb (bár igényes szemnek ez sem tud megfelelő minőséget nyújtani – szubjektív megjegyzés). A Nero 6 tehát fejlődik - néha kicsit visszafelé is -, de összességében elmondható, hogy új szoftver vásárlása esetén mindenképpen megéri ezt választani az 5-ös sorozat helyett. Azonban az upgrade egyelőre nem tud olyan csábító többletet felmutatni, amiért egy jól működő 5.5-ös változatot érdemes lenne lecserélni. Ha tehát van egy jól bevált, 5.5-ös verzió a gépen, akkor nem muszáj feltétlenül 6-osra cserélni. Úgy tűnik, hogy egy darabig még az 5.5-öshöz is érkeznek majd javítások és az új CD/DVD-írók támogatásához szükséges elengedhetetlen frissítések, ezért – egyelőre - nem vagyunk a váltásra kényszerítve. Ezt maximálisan becsülöm az Ahead piaci magatartásában. Figyelem: az újabb Pinaccle programok és Nero-változatok hajlamosan összeakadni a gépeken, ezért a Pinnacle programok telepítése után előfordulhat, hogy a Nero hibázni kezd, nem tudja befejezni a lemezt, lefagy. Ebben az esetben én a Pinnacle programtól való sürgős búcsút javaslom, de alkalmasint a programok telepítésének más sorrendje (utoljára tegyük fel a Nerót!) is segíthet.

PHILIPS ÉS BENQ EGYÜTTMŰKÖDÉS. A két cég közös fejlesztésének első gyümölcse egy 8x-os



DVD+RW író, amely a Philips termékpalettáján DVDRW824, a BenQ-nál DW800A néven fog futni. A Philips optikai alkatrészeire épülő meghajtó 8x-os DVD+R írás mellett 4x-es DVD+RW újraírásra képes, ami feltétlenül versenyképes tempónak mondható, de a duál (mind a két írható DVD-szabványt támogató) írókkal szemben nem biztos, hogy elegendő lesz. Arról nem is beszélve, hogy nem tudni, vajon a két cég milyen lelkesedéssel adja majd ki az új modell firmware frissítéseit. Ugyanis a korábbi Philips termékek esetében előfordult, hogy akár több hónapos késéssel jelentek meg az olyan meghajtók frissítései is, amelyeknél az eredeti gyártó már jóval korábban kiadta a kérdéses BIOS frissítéseket (lásd a Ricoh alapú Philips DVD+RW meghajtók tipikus esetét). Az új meghajtó tehát bizonyos értelemben kakukktojás, hiszen bizonyos szempontból új gyártó termékének nevezhető - ami egyaránt tartogathat pozitív, de akár negatív meglepetéseket is a jövőre nézve.

CLONECD: VISZLÁT EURÓPA! A tavaly november óta abszolút nem fejlesztett CloneCD program körül végre történt valami. A fejlesztés eddigi vezetője (az Elaborate-Bytes alapítója) bejelentette, hogy annak idején hiába költöztek át Svájcba, sajnos így sem tudnak kibújni az újonnan életbe lépő európai törvények elől. Ugyan Svájc nem tagja az EU-nak, de a különböző, kétoldali kereskedelmi és jogi egyezmények olyannyira szigorúak lettek a függetlenségéről híres országban is, hogy ma már ott sem lehet büntetlenül ilyesfajta szoftvert fejleszteni és árulni – még online sem! A CloneCD programot (a márkanévvel együtt) eladták egy cégnek, amely várhatóan továbbfejleszti majd – de a majdani, 5-ös verziószámú változat pontos megjelenési dátuma és a változások, újítások mibenléte egyelőre ismeretlen. Az legalább biztató jel, hogy az új fejlesztő az AnyDVD programról is elhíresült SlySoft, akik már rendelkeznek – nem is kevés – tapasztalattal az optikai meghajtók programozását, kezelését illetően. A CloneCD így hát elhagyja az öreg kontinenst, hogy a jogi megkötöttségtől mentes Antigua (Közép-Amerika) zászlaja alatt folytassa pályafutását – a jelenlegi állóvíz helyett ez mindenképp pozitív változásnak könyvelhető el. Az események mögött húzódó európai változások és jogi anomáliák viszont riasztók. Ugyanis ha már egy program fejlesztését is meg lehet akadályozni jogi úton – ugyan hogy bizonyítható be, hogy illegális célokra fejlesztett, kimondottan destruktív fejlesztésről van szó -, akkor ideje azon eltűnődnünk, vajon legközelebb milyen megszorítással szeretnének majd beleszólni az életünkbe. Az óriási kiadóvállalatok kénye-kedve szerint átalakított új törvények játszi könnyedséggel fordíthatók a magánszféránk ellen olyan új világot teremtve, ahol majd megmondják, hogy milyen programot írhatunk, használhatunk, mit tölthetünk le és mikor. A CloneCD nem csak kalózkodásra alkalmas, hanem igenis hasznos segédprogram, amelynek fejlesztése lehetetlenné vált az új törvényeknek köszönhetően. Ez riasztó. ■ PPéter

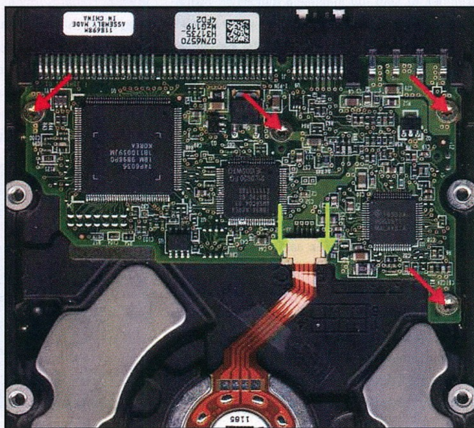


HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Sokadszor kapom a kérdést, hogy miért mindig csak az Intel platformmal foglalkozom, miért nem írok már valamit az AMD-ről is. Akik régebb óta olvassák a Gurut/Gamert, azok emlékezhetnek arra, hogy bizony írtam én annak idején az Athlonról, meg a jó kis AMD chipsetes Asus alaplapról eleget. De azóta nem írok. Hogy miért nem? Nagy volt a kísértés, hogy egy kétoldalas cikket jó sűrűn megtöltök a hozzám érkezett, AMD tulajdonosok által írt panaszos e-mailekkel, de van egyéb mondanivalóm is, kár lenne a helyért. Az Intel platformot lehet utálni, lehet szeretni, de egyet mindenképpen el kell ismerni: jelenleg a legmegbízhatóbb, legstabilabb, kifogástalan támogatással rendelkezik, és gyors. Úgyhogy továbbra sem írok AMD-ről.

Nagy nehezen véget ért a borzalmas meleg, mely kínzott embert, állatot, számítógépet. Napi kb. egymillió levelet kaptam, mondanám meg, mi a processzor, winchester stb. normális hőmérséklete. Normális hőmérséklet ebben a melegben? Ilyen nem létezik, ahogy nem létezik a nagyarcú tuningos gépe sem, amelyik a padlástérben, nem klimatizált helyiségben terhelés nélkül levegőhűtéssel most 24 fok, terhelve viszont már majdnem 45... Tudomásul kell venni, hogy a kánikulában a teljes rendszer 30-35 fokról indul. Ehhez mérten kell gondoskodnunk arról, hogy a gép minden része a lehetőségekhez képest a legjobban hűljön. Bár részemről igen hasznos dolognak tartom, de anyagi okok miatt sajnos még nem terjedt el eléggé a klimatizálás. Ez alól kivétel persze jó sok vállalat, intézmény, de a magánlakásoknak elhanyagolható százalékában működik csak klíma. Miután az előrejelzések szerint minden nyár az ideihez hasonló lesz, felmerül a kérdés: mit tehetünk annak érdekében, hogy legalább néhány fokkal csökkenteni tudjuk környezetünk hőmérsékletét? Leírok néhány jól bevált megoldást, amelyek nem kerülnek sokba, mégis segítenek valamit, főleg a lakótelepek betonpoklában. A legelső tennivaló a lakás ablakainak bezárása és a reggeli besötétítés. Szellőztessünk este, esetleg éjszaka. Nap közben pedig feszítsünk ki egy jó nagy méretű, alaposan bevizezett lepedőt a szobában. Fújassuk egy állóventilátorral. Mint a fizikából tudjuk, a párolgás hőelvonással jár. A ventilátor hatására a lepedőből a víz párolog, ezzel valamelyest hűti a környezetet. A másik megoldás ugyanez, csak jéggel. Fagyasszunk le néhány literes zacskós tejet. Tegyük ezeket egy tálcára, megfelelő magasságba, és gondoskodjunk arról, hogy a csöpögő víz ne károsítson semmit. Ventilátorral fújatva ez is segít egy kicsit.

A környezetünk után pedig foglalkozzunk a gépünkkel. A számítógép működés közben jelentős hőt termel, a mi feladatunk az, hogy ezt a hőt a lehető leggyorsabban kiszellőztessük a számítógépházból. A legnagyobb hőtermelő a processzor és a videovezérlő. A hihetetlenül kifinomult alaplaptervezésnek megfelelően a processzor a videovezérlő felett helyezkedik el. Mivel a meleg levegő felfelé száll, könnyen belátható, hogy a videovezérlő által felmelegített levegő éppen az amúgy sem hideg processzor környezetét melegíti tovább. Alapesetben is ez a helyzet, és ez videovezérlő-, illetve processzortuning esetében tovább romlik. Mit tudunk tenni? Legelső teendőnk az alkatrészek egyedi hűtésének vizsgálata, szükség esetén javítása. A hűtőborda portalanítása, a sok esetben kőkeménnyé szilárdult szilikonpaszta eltávolítása, frissel pótlása javíthat a helyzeten. A nyöszörgő ventilátorokat sem kell azonnal kidobni. Leszerelés után a hátoldalon található címke eltávolítása után felbukkan a csapágyfészek. Pár csepp műszerolaj becsöpögtetésével új életre kelthetjük a hosszú harcban megfáradt ventilátorokat. Sokan valóságos hűtőtornyot csinálnak a gépből 4-8 ventilátor beépítésével. Ezek sok esetben éppen egymás ellen dolgoznak. Elég egyetlen ventilátor a gép elejébe, ez beszívja a friss levegőt, a másik a processzor felett pedig kifele fújjon. Ez elvben elegendő a ház átszellőztetéséhez. De nem ebben a baromi melegben. Egész nyugodtan vegyük le a számítógép palástját, ha ez nem elég, akkor egy ventilátorral fújassuk oldalról. A legrosszabb helyzetben a beszorított, beépített gépek vannak, ezeknek rendes esetben is alig jut valami levegő. Szabadítsuk ki szerencsétleneket, találjunk nekik átmenetileg valami szellősebb helyet. A winchesterek külön megérnek egy misét. Egy mai midi ATX házban rengeteg hely van, nem kell a winchestert a floppymeghajtó alá beszorítani, tegyük egész nyugodtan lejjebb, alul-felül legyen legalább 5-5 cm szabad hely a szellőzéshez. A mobil rack ebben a melegben majdnem biztos halál a winchestereknek. Ha nem használjuk, vegyük ki a fiókot a gépből, ha használjuk, akkor a fedelet ne tegyük rá. Ha szükséges, akkor átmenetileg vegyünk vissza a tuningból.



Érkezett egy jó hír az IMB winchesterek tulajdonosainak. Mint az köztudott, az IBM DTLA, és ICL35L0 sorozat egyes darabjaival voltak gondok: kerregés, „sikálás" stb. Az IBM megtalálta a hiba okát, amely szerintük az, hogy az író-olvasó fejek felszednek magukra valamit a lemezek anyagából. Ennek orvoslására új firmware-ek készültek. Ha ilyen winchesterünk van, akkor a teendő a következő: ellátogatunk a **www-1.ibm.com/support/docview.wss?rs=0&q=DTLA&uid=psg1MIGR-44195** oldalra, onnan letöltjük a winchester-azonosító programot, ezt elindítjuk, és a mutatott kód alapján letöltjük ugyanerről az oldalról a megfelelő firmware-t.

Ugyancsak az IBM winchesterek tulajdonosai jól teszik, ha időnként megtisztítják az elektronikai csatlakozót is az alábbiak szerint:
Csavarjuk ki a pirossal jelzett csavarokat, bontsuk a zölddel jelzett szalagkábel-csatlakozót, távolítsuk el az elektronikát.



Óvatosan, kontaktspray és ecset használatával tisztítsuk meg az elektronika hátoldalán pirossal jelzett csatlakozó sávot. Használhatunk puha radírt is.



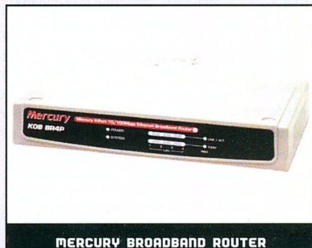
Ugyancsak nagyon óvatosan kontaktspray és ecset segítségével tisztítsuk meg a mechanikán található érintkező tüskéket is.
Ugyancsak kényes pont – főleg a sokat mozgatott darabok esetében – a tápcsatlakozó. Pákával, forrasztóónnal erősítsük meg a forrasztásokat.

Bár az előző számban már esett szó erről, de a rengeteg telefon, e-mail stb. miatt foglalkozom a hallatlan nagy örömet okozó, Sobig kódnevű, egyre több variációban felbukkanó vírussal. A vírus nagyon hatékony, a Távoli Asztalmegosztás – Remote Procedure Call – hibájára hivatkozva kikapcsolja a gépet, de egyéb kárt nem okoz. Bár ez is eléggé idegesítő tud lenni egy idő után. Ez a vírus kizárólag a Windows 2000, a Windows XP és a Windows Server 2003 oprendszerrel ellátott gépeket támadja egy biztonsági résen keresztül. A vírus neve msblast.exe. Eltávolítása nagyon egyszerű, Start – Futtatás – msconfig.exe. A Windows 2000-et használók – mivel ebben az oprendszerben ez a fájl nem tartozék – szerezzenek egyet, a Windows 98-é tökéletesen megfelel. Az indítópult fülre kattintva megjelennek az automatikusan induló programok, köztük az említett msblast.exe. Vegyük ki a pipát, és indítsuk újra a gépet. Most már könnyen kitörölhetjük ezt a férget a Windows/System32 könyvtárból. De ez nem elég, keressük meg a nyomorultat a Windows/Prefetch könyvtárban is, halál rá. Ha ez megvan, akkor azonnal látogassunk el a Microsoft Magyarország letöltési oldalára.
A cím: **msdownload.netacademia.net/download.asp?prt=Security%20Hotfix**. Itt keressük meg az MS03-026 sorozatból az oprendszerünknek megfelelő biztonsági javítást, töltsük le, és indítsuk el. Ez a fajta vírus többé nem tudja támadni a gépünket.

☑	Taskbar Display Controls	RunDLL deskcp16.dll,QUICKRES_RUNDLLENTRY
☑	internat.exe	internat.exe
☑	TaskMonitor	C:\WINDOWS\taskmon.exe
☑	SystemTray	SysTray.Exe
☑	LoadPowerProfile	Rundll32.exe powrprof.dll,LoadCurrentPwrScheme
☑	anvshell	anvshell.exe
☑	IrMon	IrMon.exe
☑	HPDJ Taskbar Utility	C:\WINDOWS\SYSTEM\hpztsb04.exe
☑	ICSMGR	ICSMGR.EXE
☐	ScrSvr	C:\WINDOWS\ScrSvr.exe
☐	Brasil	C:\WINDOWS\Brasil.exe
☐	ScanRegistry	C:\WINDOWS\scanregw.exe /autorun
☐	cronos	C:\WINDOWS\marcol.scr
☐	instit	C:\WINDOWS\instit.bat
☐	Alevir	C:\WINDOWS\Alevir.exe
☑	CMESys	"C:\PROGRAM FILES\COMMON FILES\CMEII\CMESYS.EXE"
☐	RealTray	C:\Program Files\Real\RealPlayer\RealPlay.exe SYSTEMBOOTHIDEPLAYER
☑	XTNDConnect PC - ErPhn2	C:\PROGRA~1\COMMON~1\XCPCSYNC\TRANSL~1\ERPHN2\ERTRAY.EXE
☐	AudioHQ	C:\Program Files\Creative\SBLive\AudioHQ\AHQTB.EXE

KLASSZIKUSAN SZÉP INDÍTÓPULT. A PIROSSAL BEKERETEZETTEKEN KÍVÜL MÉG NÉGYFÉLE FÉREG INDULT AUTOMATIKUSAN.

Ha már a vírusoknál tartunk, bemutatnék egy egyszerű és nagyszerű kis szerkezetet, neve Mercury KOB BR4P Broadband Router. Ez a dobozka használható Internet-megosztásra 4 gép között, természetesen hubként is üzemel, tehát legfeljebb 4-gépes hálózatot ki tud szolgálni mindenféle hálózatos finomsággal. És hogy mi köze a vírusokhoz? Egészen kiváló minőségű, jól konfigurálható hardveres tűzfala is van.
A tűzfal alapban minden portot láthatatlanná tesz, ezzel meggátolja a Sobig és társai gépünkbe jutását. ADSL kapcsolat esetében a 24 órás kapcsolatbontáskor automatikusan újra kapcsolódik, egyszóval nagyon hasznos szerkezetnek tartom.



MERCURY BROADBAND ROUTER

■ Old Man

A ROUTER AZ EXPLOREREN KERESZTÜL KONFIGURÁLHATÓ, CSAK BE KELL ÍRNI A 192.168.1.1-ES CÍMET.

HARDWAREOC VÍZHŰTÉS

> **Info:** www.hardwareoc.hu

Néhány számmal ezelőtt már foglalkoztunk vízhűtéssel, a Thermaltake kompakt méretű megoldásával, az Aquarius II-vel. A hűtő nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, teljesítménye nem volt jobb, mint egy jó minőségű léghűtőé, és a zajszint sem csökkent jelentősen, köszönhetően a viszonylag magas fordulatszámú hűtőventilátornak. A processzorok sebességének növekedésével (általában, mert a gyártástechnológia jelentősen befolyásolja a működéshez szükséges teljesítményfelvételt) a leadott hő mennyisége is nő – bár hivatalosan is megerősített információk még nem láttak napvilágot, a kiszivárogtatott adatok szerint az Intel azért halasztotta el új, Prescott magos CPU-jának bejelentését, mert az első példányok akár 110 Wattot is megtermeltek, ennyit pedig a ma kereskedelmi forgalomban kapható léghűtők nem képesek megfelelő idő alatt leadni.

Hazai fejlesztésű eszközökről mindig öröm írni, hát még akkor, ha az egyik „tervezőt", mint cikkírónkat is körünkben üdvözölhetjük. A mostani számban a rendelkezésre álló szűk egy oldalon a hazai online hardveres magazinok egyik legdinamikusabban fejlődőjének, a HardwareOC-nak a saját tervezésű vízhűtőrendszeréről olvashattok technológiai jellegű bemutatót – terveink szerint háromrészes cikksorozatot szentelünk a témának, így a következő számokban olvashatjátok a részletes mérési eredményeket, valamint a tartós teszt alatt szerzett pozitív és (esetleges) negatív tapasztalatokat.

A hűtő megszületésének története meglehetősen szokványos: Yvorl egyik barátja (beceneve Bicska, nem véletlenül) néhány hónapja látott egy gyári rendszert az egyik hazai ámítástechnikai szaklapban, és felháborodva a gyenge megvalósításon kijelentette, hogy egy hét alatt jobbat csinál. És lőn... Elmondása szerint a legelső verzió még autóradiátorral működött, amelyet végül feláldoztak a méretcsökkentés és az esztétika oltárán. Lássuk, a végleges verzió milyen részegységekből áll:

- 3 db vörösréz hűtőblokk (egy 50*50*13 mm-es a processzorra, továbbá két 40*40*13 mm az alaplapi északi hídra és a GPU-ra)
- 1 db 700 l/órás vízpumpa
- 3 méter 8 mm belső átmérőjű speciális szilikoncső
- 4 db vörösréz leszorító a hűtőblokkokhoz
    - 1 db Socket A foglalatú alaplaphoz (AMD Duron™, Athlon™ és Athlon™ XP)
    - 1 db Socket 478 foglalatú alaplapokhoz (Intel Pentium® 4 és Celeron™)
    - 1 db a grafikus kártyához
    - 1 db a lapkakészlet északi hídjához
- 1 db T elágazás a szilikoncsőhöz
- 1 liter speciális hűtőfolyadék
- 1 db tölcsér a feltöltéshez
- 10 db gyűrűbilincs
- 1 db hőleadó radiátor (185+58 x 30 x 184 vagy 275+58 x 30 x 274 mm méretben)
- 6 db műanyag leszorító
- 1 db elektromos elágazás a szivattyúhoz
- 1 csomag speciális ezüsttartalmú hővezető anyag
- teflonszalag

A rendszer nagy előnye, hogy minőségi terméktámogatás és szervizháttér foglaltatik benne a körülbelül 40 ezer forintos (természetesen bruttó) árban. Megrendeléskor meg kell adnunk gépünk pontos konfigurációját és külső-belső méreteit, továbbá azt, hogy megelégszünk-e a kisebb méretű radiátorral (ez a közepes méretű házakba gond nélkül beszerelhető, így a hordozhatóságon sem esik csorba), vagy igényt tartunk a nagyobb, 275*275 mm alapterületűre, melyet a házon, vagy a mellett kell elhelyeznünk. Sajnos egyelőre csak Budapesten érvényes a díjtalan kiszállás és üzembe helyezés, pedig ez remek ötlet, főleg azoknak lehet hasznos, akik eddig idegenkedtek attól, hogy „víz" kerüljön a gépükbe, és nem mernek egyedül nekifogni a beszerelésnek.

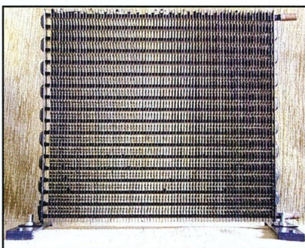
Őszintén bevallom, eddig én is a passzív szemlélődők népes táborát gyarapítottam, de miután olvastam a rendszer részletes bemutatóját az interneten, kezdett valóban érdekelni a dolog. Egyrészt azért, mert sokkal komolyabbnak tűnt az eddig kipróbált vízhűtéseknél, másrészt pedig már nagyon untam a processzoron csücsülő ventillátor hangoskodását.

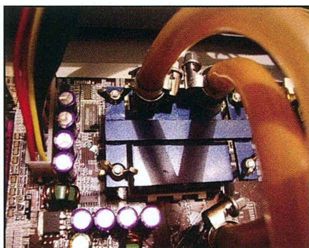
Néhány időpont-egyeztetés után nagy nehezen sikerült összehozni a találkozót, de tehetséges kollégám akkora anyagmennyiséggel jelent meg a lakásomon, hogy komolyan kételkedtem abban, hogy ez mind el fog férni a gépemben (illetve rajta, mivel a tesztre a nagyobb radiátort kértük). A beszerelésben én csak megfigyelőként vettem részt, így aztán nem is adódtak komolyabb gondok a hosszadalmas művelet során:). Első bekapcsolás után elképedve hallgatóztam, ugyanis a vízpumpa alig-alig (és csak közelről) hallható hangján kívül semmit sem hallottam! Az eddig tapasztalt, főleg szélzajból adódó zúgás teljesen megszűnt, eltűntek a zavaró mellékzörejek, és rájöttem, hogy sürgősen le kell cserélnem a merevlemezeimet:). A nálam vendégeskedő, alapban 1466 MHz-en futó Athlon XP 1700+ processzort Spire Falcon Rock I léghűtővel stabilan csak 1750 MHz-ig tudtam húzni, vízhűtéssel viszont simán vette a 2 GHz-es akadályt is. A házban uralkodó hőmérséklet szinte szobahőmérsékletre esett vissza, a CPU az eddigi 47-49 fok helyett mindössze 32 fokos.

Folyt. köv.! ■ **Hunor**









SMS-FAL

MIERT JOBB A WINDOWS MINT A LINUX? BEFAGYOTT ABLAKOT MAR LATTUNK DE BEFAGYOTT PINGVINT...

HALIHO GAMER MAGAZIN! MOSTANABAN SOKAT BUJOM A REGEBBI GAMEREKET ES ESZRE VETTEM V.MIT! AZT HOGY SENKI NEM TESZ FEL EGY KERDEST NEKTEK: HOGY VAGYTOK.

Köszönjük kérdésed, per pillanat álmosan.

HOGY MONDJAK A MORROWINDET? HOGY EJTIK? KLAFA AZ UJSAG!

Figyeld a szánkat... : Morrowind.

HI ELAKADTAM A PIRATES!-BAN. A SZEL DELROL FUJ ES NEM TUDOK KIHAJOZNI AZ OBOLBOL, MERT A KIJARATA PONT ARRA VAN :-(. KULDJETEK HOZZA POKE-T. UDV:PEREC :-D

sys64738

UDV! SZERINTETEK MIT ERDEMESEBB BESZEREZNI? NV TI4200 VAGY EGY NV FX 5600-OST? MINDKETTO EGYARBAN VAN. A TELJESITMENY SZAMIT! KOSZONTEM! (SORCERER)

Nv Ti4200

A TÖRD. JÓMUNKÁSEMBER? DASH

Ez így, ebben a formában nem igaz. DE IGEN!

HELLO!AZT SZERETNEM MEGKERDEZNI HOGY HA A SPANOM MEG EN VESZEK HALO KARTYAT ES OSSZE KOTJUK A GEPEKET EZ A LAN HALOZAT? BENCE ELORE IS KOSZY!

Akkor az ott az.

SÖRT ITTAM ES BERUGTAM. MA MEG HASOGAT A FEJEM! TI NE TEGYETEK ILYET! ÜDV: VF

Későn szóltál...

HI!MIT LEHET KEZDENI A FROZEN THRONE-BAN A BUTCHER-NEL TALALT LABBAL?

Csak poén...

HALIHO! NA SZOVAL, A FLATLINE EGY FASZA GYEREK! JO CIKKEKET IR... PEDIK AZ ETMOS CIKKJÉT ÉN IS LEALAZTAM! BOCS: MAJLI

PONT 1 ÉVE JELENT MEG AZ ELSÖ GAMER. EZ NAGY SZÓ! IGY TOVÁBB!

BRAZ! NAGYON SZEXY VAGY! ÁDÁM, ANETT, ÁGI, NÓRI, ÉS ÉVA IS NAGYON SZEXY!

MIKOR JELENIK MEG A WORMS 3D?

Még idén, egészen pontosan október utolsó napján.

Hi Braz! A KOZELJOVOBE FOG INDULNI EGY NETES COSSACKS BAJNOKSAG, ES SZERETNENK TUDNI SEGITENETEK-E A SZERVEZESBE? ELORE IS KOSZ! (HSC)GAMERONE VOLTAM!

Írj levelet a szerkesztőknek a részletekről!

BANZAJ! KIRALY AZ UJSAG! AZT AKAROM MEGTUDNI, HOGY HA EN IROK EGY CIKKET, AKKOR AZT BEVESZITEK AZ UJSAGBA? ES HA IGEN, AZT HOVA KULDJEM?

Nem tesszük be az újságba. A Lilyvel kell felvenned a kapcsolatot, ide írj: lily@ipma.hu.

KIRÁLY A GAMER! TONY HAWK'S PRO SKATER 4 MEGJELENT MÁR? MÁR VAN 1.OÁS JEDI ACADEMY !DÖ FORSZ IZ VID DÖ GAMER

Igen, megjelent. Most teszteltük. :) Lapozz a 60. oldalra.

HI GAMER TEAM! MIKOR LESZ DVD-S GAMER? 3 ÉVE ÖSZINTE HÍVETEK: GUMANCI

Egyszercsak.

LINKIN PARK A KIRALY!!! LECCIVES IRJATOK MEG, HOGY A SZERKESZTOSEGBEN KI MIT HALLGAT! KOSZI (BALIN)

A Polcz Peti kifogásait – Hunor, a Hunor kifogásait – Mocsy, a Brazil saját költeményeit – Lily, The Corrs, Donna Lewis, Heather Nova, stb. – LaWMaN, a Laza hülye dumáját – Broáf, a szomszédnő dörömbölését – Flatline, a többieket – Laza, a Lilyt – Brazil.

KIRALYOK VAGYTOK!A NETEN TALALTAM EGY SZAVAZAST MISZERINT MELYIK A LEGNÉPSZERÜBB UJSAG HAT AZ EREDMÉNY NEM TALALJATOK KI A GAMER GRATULALOK! KODIAK GAMER FAN

HI GAMER! SZERETNÉM MEGKÉRDEZNI, HOGY A LIONHEART MIKOR JELENIK MEG? LEGEZA MARCELL

Már megjelent.

CSA GAMER! VAN RA LEHETOSEG, HOGY MEGSZEREZZETEK A HL: BLUE SHIFT-ET TELJES JATÉKNAK? AZ JO LENNE. EGYEBKENT KIRALY AZ UJSAG, CSAK IGY TOVABB. MJOHNNY

Jelen pillanatban esélytelen.

HI.BRAZIL

Szevasz.

HI! KULDOK 1PAR JO TANACSOT:1.TOBB ROVAT A CD-N 2.A SHAREWARE JAT. ROVAT HULYESEG A GAMERBEN, MERT A CD-N IS UA. VAN LEIRVA 3. TOBB OLDAL (BALIN)

HI LAWMAN! CSINALTAM EGY DISCIPLES 2 ROVATOT. ELKULDJEM NEKED MAJD E-MAILON? LECCI IRJ VISSZA HAMAR! AMARUAK (SZABO PATRIK)

Bátran küldhettek rovatot a CD-re LaWMaNnek. Ide írjatok: lawman@ipma.hu.

'ELLO.MEG LEHETNE OLDANI HOGY A NOVEMBERI SZAMBA VALAMI YO KIS RPG GAME LEGYEN? SIR JANOS JANSEN

Nem az lesz... De tervezünk RPG-t is a közeljövőben, reméljük sikerül!

A FIZIKA EGYIK TORVENYE:A SZEMET NEM MEGY MESSZIROL BELE A SZEMETESBE!KIRALY AZ UJSAG EGYEBKENT.MUKI

Köszönjük, hogy megosztottad velünk az információt, de nálunk bemegy. Még csiszold kicsit a tövényt...

ÉN VAGYOK UGYIS A LEGFIATALABB GAMER OLVASO(11 ÉV)

HELLO GAMER TEAM! CSAK ANNYI LENNE A KERDESEM HOGY MIKOR JELENIK MEG A COMMANDOS 3 ? KOSZI!

Európában szeptember 26, tehát mire ezt olvasod, megjelent.

„ELÜTÖTT EGY ROMÁN TRAKTOR, DE SZAR EZ ÍGY REGGEL HATKOR!"

EN TARO ADUN! MEGAKADT A HALSZALKA A TORKO MON. MAR ITTAM RA VIZET ÉS NEMSEGITETT. MIT TEGYEK? LEHETÖLEG GYORSAN SEGITSETEK:-> BY BNA

Egyél kenyeret! Esetleg a haverod lógasson gyorsan fejjel lefelé!

HI! KÉRLEK TEGYÉTEK FEL A HONLAPRA, HOGY KI NYERT GHOST MASTERS-T! LÉCCI NAGYON FONTOS ÜDV TIKKKA

Ghost Master PC CD-t nyert: Jugovits Péter – 8200 Veszprém, Hanzel Dániel – 2840 Oroszlány, Czető Csaba – 2760 Nagykáta

UGY IS EN VAGYOK A LEGFIATALABB GAMER OLVASO ! (12)EV

HI! AJM Ö SZTUDENT,AJM FIFTIN. KALANDOS HANGULATOM VAN. LARRY

HALALOS DEMO CD-T ALLITOTTATOK OSSZE!SOK ILYET KIVANOK MEG MAGAMNAK:) HOHAHO MIKOR JELENIK MEG A XIII ? BLACKFOX

A XIII. 2003. október 31-én kerül a boltokba.

KEPZELJETEK, PENTEKEN (A MEGJELENES NAPJAN) TALALTAM EGY BONTATLAN GAMERT AZ UTCAN. NAGYON JO NAPOM VOLT...

A GÉPEM EGY ASUS TERMINATOR A VID.K. INTEGR. BENNE KÉNE BELE 3DKARTY. PCI-S MERT NINCS AGP SZFVAR-I BOLTBOL

HOL KAPOK SZFVARON PCI-S 3D KARTYAT, MERT NINCS AGP-M

TALÁLTAM EGY HÖLÉGBALLON PÓCIÓT A BARACKBAN.

CSÖ! VEGYEK KÁRTYAOLVASÓT VAGY NE,AMÚGY MIÉRT HIDEG A KUTYÁK ORRA??

Vegyél. Hideg?

HI BRAZ!TE NEM ISMERSZ EGY 19 ÉVES KORZIKAI LANYT,AKI „FED UP".NEM?NEM TOD MIT VESZTESZ.TÖRD,SZÉPEN IROK?NA HAT MOST ÖRÜLHETSZ,RITKA AZ ILYEN.BONSOIR!stika

Nem ismerek. Bemutatnál? :)

TUDTÁTOK HA 65 ÉVESEN HALTOK MEG AKKOR KB. 650000 „JÁTÉKÓRÁIG" ÉLTETEK A FÖLDÖN? ÜDVÖZLETTEL, DASH

Most már tudjuk.

A 3D MARK 2003 BAN JONAK SZAMIT A 4097 PONT.

Aha.

YOOO VOLT A GAMER SATOR! LESZ JÖVORE IS?

Reméljük!

Itt van az ősz, itt van újra. Ez pölö azért is nagyon jó, mert sokkal több időt tölthetünk kedvenc gépeink előtt, és közben sokkal kevesebb inzultus ér szeretteink részéről, ugyanis nem akarnak folyamatosan elmeorvoshoz ráncigálni, amiért a gép előtt ülünk kiguvadt szemekkel meg kellemesen görbe háttal ahelyett, hogy kapnánk magunkat, és valami húdemarhajó nyári programba vetnénk bele magunkat. Ugyanez vonatkozik természetesen az újságolvasásra, habár Gamert lehet a tóparton is olvasni, de már mégis csak mennyivel jobb ugyebár a gép előtt, közben fél szemmel a monitort nézve, hátha történik valami érdekes. Persze, nem történik, legalábbis annál érdekesebb biztos nem, mint amit itt olvashattok, nemcsak a levrovra gondolok, hanem úgy általában. Most, hogy túljutottunk azon az igazán felemelő részen, amelyben tudományosan megmagyaráztam, miért is olyan marhára jó nektek ősszel, nézzük, mi az, ami még sokkal jobbá teszi az életeteket. Hát persze, naná, hogy a levrov az, pont ez itt, pont most. Lássuk.

TÖRTÉNELMI ESEMÉNY, MELY ALAPJAIBAN RÁZTA MEG A VILÁGOT. Hiiijaaa Brazil! Azért merlek zavarni, mert heves szóváltások közepette vártuk a minap „kedvenc" fizikatanárunkat egy barátommal az osztályban ülve. Nevezzük ezt a barátot R.L.-nek (mellesleg Raffus, a törp harcos). Nos az előbb említett egyén épp az én (Borg, elf mágus) szeptemberi Gameremet lapozgatta, mikor felkiáltott: „Ez itt a Koviii?!" S mutatott egy képre 61. oldalon. Sörhas, sör, Gamer... nos, én és másik kedves barátom (L Bandee, ember druida, lásd szeptemberi Gamer/Levrov/121. o.) jól kiröhögtük, hogy az biztos nem az! No de akkor ki?! -A BRAZIL! - csattantam föl! Erre az egész osztály (értsd 33 fő) odatódult, hogy megcsodálja a képet. Erre R.L. képeket vágott, és elkezdett káromkodni... Nyomtam egy-két spellt rá, majd megjött a tanár... Azóta vitatkozunk. Nos, mondd meg, Ó HATALMAS! Te vagy azon a képen? Ha nem, akkor ki? Ennyi lenne a kérdésem. Ja, és tegyél be a levrovba, mert lehet, hogy más is küzd ezzel a dilemmával! ■ BORG

Én mondtam, én megmondtam ezeknek a szerkesztőségben itt előre, hogy nem lesz szabad azokat a képeket betenni. Most már mindegy, ilyen alapon akár feliratozhattak volna is, akkor nem lenne ok a félreértésekre. Habár, a képeknek talán mégis csak egyértelműnek kellene lenniük: alul, akik bambán néznek, és csúnyák, azok nem én vagyok, a lányokat már csak nem kevered velem össze, és hát igen, ott vagyok én, a szép, a kedves, az elbűvölő mosolyú, az okos és a bűbájos, egy Gámerrel, némi kis sörrel és nagyon sok jókedvvel. Azért hízelgő és nagyon sokat elárul a világról az, hogy ha valamelyik újságban megjelenik egy szál semmiben a Pámela Ánderszon vagy hasonló, szép nagy szemekkel ellátott akárki, arra nem rohan oda mindenki, én meg egy kis sörrel és Gámerrel felvértezve tömeghisztériát keltek... :)))

FÉNY. Hy Braz! Először is azt akarom mondani, hogy... Mit is? Na, mindegy! Ha berax a levrovba, leírom ország-világ előtt, hogy Te vagy a legjobb fej! Ja, már leírtam!:-) Na, csá! aTom ■ SZOMSZÉD TIBOR

Na jó, nem bánom, leírhatod, de ezt amúgy is mindenki tudja. Emellett meg még szép is, meg okos is vagyok, persze, ezt is mindenki tudja, de azért nem árt időnként leírni. *(Jah, úgy levrovonként párszor... - a korr.)*

FÉNY 2. Uhu, hős vezérünk! El nem tudod képzelni, az ember mikre lel az interneten. Azt eddig is tudtuk, hogy szép, okos és szeretetreméltó vagy, na de azt, hogy bátor vagy és erős a csatában, azt nem. Ugyanis nevednek a kelta utónévszótárban ez a jelentése. Úgyhogy a Tördisták és a Korristák most fejvesztve kezdhetnek is futni elfele. Éljen Brazil!!! ■ RING (RINGEISEN DÁVID)

Éljek, éljek! (Szolgálati közlemény: a Korr, a Satyi és a Törd. fogják be a szájukat, mert különben orrba lesznek vágódva!!!)

FÉNYTÖRÉS... Na'hoj Braz, hogy ityeg a fityeg? Na szóval hosszú évek óta olvasom a levrovot (meg az újságot), és arra gondoltam, hogy viszontlátnám már egyszer az értelmesüzenetemet-értelmesembereknek! Úgy, hogy tégy már bé a levrovba!!! LÉCCI! Ui.: Láttalak a 09-es Gamerben, és valahogy, hát izé, hogy is mondjam, na szóval: CSÚNYA VAGY, TÁN ELESTÉL??? ■ HTSCHM (MOLNÁR CSABA)

Két dolgot tudok elképzelni: 1. rossz képet néztél, 2. helytelen fényviszonyok közepette nézted. Vagy nem lehet, hogy csak sokkot kaptál? Sose láttál ilyen szépet. Akárcsak egy új traktor. :) *<Hahahaha. Lily>*

HIBÁK, HIBÁK. Hello Brazil! Király az újság, meg minden, de hagyjuk a közhelyeket, térjünk a lényegre. Arról volna szó, hogy két apró hibát véltem észrevélni az újságban: 1. Már vagy hónapok óta csak az újság 5. oldalán lehet megtalálni az ímélcímedet, amit nem is tartanék furcsának, ha nem olvastam volna egy régi számban szemrehányást, hogy nincsen a levél végén. 2. A 2003/08-as számban a 42. Oldalon, a lap alján azt lehet olvasni, hogy: „WarCraft III: The Frozen Throneó" Szóval a kérdésem: Most jár valami jutalom a szemfüles olvasónak, vagy mi? Csá ■ ZS

Az első felvetéssel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy itt egyszer valaki kitalálta, hogy akkor ez most legyen design, hogy a cikkek végén nincsenek e-mail címek, csak nevek. Néhány számmal ezelőtt a levrov végén sem volt ott a saját címem, de aztán életveszélyesen megfenyegettem a Törd.-öt, hogy ha még egyszer meglátom, hogy nem írja oda, akkor macskakaját csinálok belőle. Lévén édes jó kis tördelőszerkesztőnk állatbarát, és nagyon jól tudja magáról, hogy nem csak az emészthetetlen, amit időnként a levrovba ír, hanem a húsa sem (az még hosszas feldolgozás után sem), ezért a levrovnál most már van e-mail cím. Másutt jól láthatóan továbbra sincs, ettől én kimondottan boldog vagyok, számos levél érkezik ugyanis olyan kezdettel, hogy a delikvens ugyan a cikkíró címét nem tudja, de az enyémet igen, így aztán nekem küldi, és én akkor legyek már olyan szíves továbbküldeni, meg ilyesmik. Nyilván elég szíves vagyok, persze, csak nem értem, hogy a.) miért nem nézik meg a népek a címeket az impresszumban, valamint b.) miért jó, hogy nincs ott a cikk végén a cikkíró elérhetősége. Mindegy, írjuk ezt fokozottan súlyos szellemi fogyatékosságom számlájára, ez ügyben úgy tűnik, továbbra is maradok a szerkesztőségen belüli ellenállás és partizánparancsnok. Küldjétek csak továbbra is nekem a nem nekem szóló leveleket, nem gond, esetleg nézzétek meg az impresszumot a 5. (ötödik) oldalon. Erről ennyit. A második felvetésre csak azt tudom mondani, hogy bocs, homokot szórok a Törd. fejére, és megtépem a ruháját, hiszen nyilván az ő hibája. Alapesetben is majdnem minden az ő hibája, de ez szinte biztos, de ha mégsem, akkor is. Előkészítettem egy, a célra meglehetősen alkalmasnak látszó bézbóllütőt, amellyel majd olyat csapok a kezére, hogy ihaj, persze csak az után, ha ez a szám kész van, és csak akkorát, hogy a következő számra meggyógyuljon. Esetleg, kimondottan csak népnevelő célzattal, kiosztok egy-egy hasonló jutalmat a Broáf Satyinak, mert ő is ott volt, és a Korr-nak is, hogy ne maradjon ki semmilyen jóból. A szemfüles olvasók jutalma pedig az, hogy örülhetnek annak, hogy nem kell velem egy estét eltölteni aznap a szerkesztőségben, amikor bableves volt ebédre.

HÖLTŐI HÉRDÉS. Csá! Miért ilyen király a Gamer??? ■ DBALÁZS

Miattam...

LAPOSVONAL ÚR MEGMAGYARÁZÓ SZEKCIÓJA. Szasz!!! Hát izé, kezdem azt hinni, hogy laposvonal tényleg „alulpontoz", hogy miért??? Idézet a ST: Elite Force 2 cikkéből: „Minden téren átlagon felüli, de semmi különlegest nem tartalmazó játék ez." Hát izé, nálam ha egy játék átlagon felüli, akkor kb.80-89%-ra gondolok és nem !!!72%!!!!-ra!!! Ui.: sajnos bedöglött a billentyűzetem, így most kölcsön bill. van, ami elég régi, és még angol is, ezért nem tudok hosszú „i"-t írni, ezért elnézést!!!! ■ BAKÓ „NÁNDO" NÁNDOR

A billentyűzetprobléma nem gond, azért tartjuk a Korr.-t, hogy mindenfélét kijavítson. *(Megtörtént, de legközelebbre javaslom az „Alt Gr J" billentyűkombinációt – a korr.)* A Flatline-féle értékelési módszertanban nem vagyok nagyon jártas, ám mivel ez itt többé-kevésbé közösségi rovat, így most megteszem neki azt a szívességet, hogy leírhatja ide a „megmagyarázatát" a dolognak, ezáltal eloszlathatja a ködöt, és emelett büszke is lehet magára, hogy bekerült a levrovba. Már úgy is régen rágja a fülemet, hogy bekerülhessen a neve a halhatatlanok közé.

Flatline: Yeah, halhatatlan vagyok! Végre, végre, tyuhú! Mi is volt a kérdés? 72%, az átlagon felüli, és punktum. Szerintem a 80%-os már kiváló játék, és így feljebb. Számolj: ha hármast kaptál a suliban, akkor közepes teljesítményed volt, még csak nem is átlagos. Ha átlagos vagy, az kicsit jobb, mint hármas, tehát 50% feletti :) Csóka bébi, Brazilt meg puszilom. Barátnőm ugyan itt ordítja, hogy ez nem is igaz, amit írok, de most már nincs mit tenni, ez van, és lusta vagyok magyarázkodni. (Jah, van, ahol 50% még fúrót jelent – a korr.)

HOV TU BÍ A TESZTER. Szia Brazil! Az egyik haverom nagyon felidegesített, mert szerinte én egy hmmm... „férfi nemi szerv" vagyok, finoman fogalmazva, mert én karácsonykor GeForce4-et vettem! Ha írok egy yo cikket, és elküldöm nektek, és tetszik, lehetek teszter nálatok? Október végén leszek 17 éves. Szeretnék nálatok cikkíró lenni, de nem tudom, miről szóljon a próbateszt, amelyet Lilynek szeretnék küldeni áttanulmányozásképpen? Kérlek, válaszoljatok, örülnék neki. Szeretem az újságot, mert szerintem nagyon yo. Nem mondom, hogy tegyél be a Levrovba, de azért örülnék.:) További yo munkát! ■ CHOCHO (Csocsó, nem csokó!!)

Cseppet se bánkódj barátod kijelentése miatt, nem vagy ezzel egyedül. Vigasztaljon a tudat, hogy említett nemes férfiúi testrésznek azért vannak komolyan jó pillanatai is; ha például összehasonlítjuk mondjuk egy kislábujjal, akkor egészen vidám a helyzet. Arról meg nem is beszélve, hogy nincs is igaza, nem olyan rossz kütyü az a G4 még most sem, sőt, ahogy látom megjelenni az új vga bigyókat egyre jobban örülök, ugyanis szemmel láthatóan nem avul olyan gyorsan a cucc, mint az ember várná. Ugyanis nekem is per pillanat ilyesfajta van a gépemben, és ettől egészen kevésbé érzem magam rosszul, még akkor sem, ha ettől egyesek annak titulálnak, aminek, ezt ettől függetlenül is megteszik, de akkor sem zavar. Igaz, ami igaz, én is szívesebben vet-

tem volna anno a G4 helyett mondjuk repülőt vagy Karib tengeri szigetet, de csak erre futotta. Nem baj, jó ez, mint ahogy bármelyik másik vga is jó, amellyel megfelelően megy az a program, amiért vetted. Ilyen egyszerű, pont. De nem is ez itt a lényeg, meg nem is ezért van itt a leveled, hanem a tesztelősdi kérdés miatt, ugyanis (én meg nem értem, miért) egészen sok hasonló érdeklődő levelet szoktam kapni. Volt erről már szó a levrovban, de nem emlékszem, mikor, szóval egyszerű lerázás helyett leírom röviden a lényeget.
Először is teljesen mindegy, mi az, amiről a bemutatkozó cikket írjátok: nem az a lényeg, miről szól, hanem az, hogy milyen, azért nem árt természetesen, ha a Gamer témáinak határain belül maradtok. *(És nem a cserebogarak szaporodásáról küldtök esszét – a korr.)* Amennyiben a küldött cikk színvonala elér egy bizonyos szintet, és az alapján úgy tűnik, hogy érdemes a további együttműködésen gondolkozni, akkor ezt majd valaki jól megírja nektek (vagy az ellenkezőjét...), meg a továbblépés mikéntjét is. Jó, ha tudjátok, szinte kizárt, hogy valaki egyből a papírújságba kerüljön, előbb be kell bizonyítani, hogy a próbacikk nem alkalmi felvillanás volt, és azt is, hogy hosszú távon is lehet rá számítani. Szóval először jön egy kis CD-mellékletre írogatás, utána esetleg a Guru Gamer Online vagy a Gamer, vagy akármi is lehet, ezt én innentől kezdve nem szoktam követni. Az út tehát nem minden rögtől mentes azok számára, akik ilyesmiben gondolkoznak, és tényleg csak némi kitartással lehet elérni a célt. Kb. ennyi, bővebb felvilágosítás próbacikk elküldése mellett Lilytől kapható. Minden jelentkező kap választ, csak legyetek kicsit türelmesek. *<Inkább nagyon. Köszi. Lily>*

LÁNYOK, MÁR MEGINT A LÁNYOK. Szia Brazil! (Éljen az eredetiség, de sebaj, csak szolidan...) Jó ideje számítom magam a lelkes Gamer-olvasók táborába, így nem minden technikai háttér nélkül állítom: Jó Újságot sikerült összehoznotok. Hajrá! Ennyit a dicséretről, nem szeretném, ha még a végén elbíznátok magatokat (neked külön azért megengedem:) **(Én tényleg jól is bírom, szóval legközelebb nem kell senkinek visszafogniа magát. Braz)** Most jutottam el odáig, hogy sikerült felhúznia egy hímnek odáig, hogy írjak is (azt mondta, nem merem, mert lány vagyok...), erről pedig valamelyik hónapi levrovod jutott eszembe, amiben azt írtad, vigyázni kell velünk, mert még kitúrunk titeket a gép elől! Erre írnám - ha kicsit késõn is, hogy mennyire nem igaz: Adott egy Y kromoszómát is tartalmazó lény (az öcsém) és egy dupla X (én). Y napi min. 6 órát veri a billentyűzetet (nem vicc!), X kétnaponta fél órát, ha az Y éppen nem veszi észre (egy 24 perces movit 3 napba telt végignéznem...). Nnna most kérdem én: Mi ezen a kiszorítás???? Nemtom, válaszra méltatsze, de jól esne, előre is köszöni: ■ KALIBUR Legyél jó... vagy ne is... tudod mit? Tégy belátásod szerint!
Hát kérem, hogy mi ez a kiszorítás. Legyünk őszinték, én sem értem. Valóban eléggé meredeknek hangzik, amit írsz, és eléggé túlzás is. Nem is értem, hogy gondolod azt, hogy kétnaponta akár fél órát is elszedsz attól a drága jó és kedves Y kromoszómástól... :))) Nem hiába mondom én, nagggyon vigyázni kell veletek. Természetesen mindennél jobban szeretünk titeket, na de azért kétnaponta fél óra kicsit sok, amit elvesztek előlünk a gépidőből... :))) Éljen az egyenjogúság alapon meghirdetem a Számítógépet Minden Lánynak (Akit Érdekel) programot! Ez a legjobb megoldás mindenre, akkor, ha megvalósul, nem lesz vitatkozás, és szép lesz az élet, mi kellhet még. Csak azt ígérjétek meg nekünk, hogy nem fogtok mindig csúfosan lealázni minket egy-egy hálózatos játékban.

FOGYÓKÚRÁS RECEPT (NEM JÓ). Csá DAGADT! Ha le akarsz fogyni, akkor ne igyál sok sört! ■ DEXTER3
Micsoda szerencse. Nem is akarok lefogyni. *<Hmm, pedig van olyan diéta, amelyikben mást sem szabad, mint sört inni... Lily>* (Akkor mégis akarok. Braz) *<Én nem bánom, de ha eléred a száz kilót... Kegyetlen leszek, és jönnek a saláták... :) Lily>* (- beletörődő sóhaj - Braz)

MMORPG. Csá Braz. Nemtom, kit lehet ilyen típusú levelekkel zaklatni, ezért téged címeztelek meg vele. Van egy ingyenes MMORPG a neten, amely a tibia névre hallgat, és leszedhető a www.tibia.com-ról. Szóval, ha valaki kedvet érez egy kis multiRPg-zéshez akkor szeretettel várjuk. A Secura nevű szerverre csináljatok karát, mert mi is mind ott vagyunk. Ilyen neveken vagyunk elérhetők: Rexxar Beastmaster, Link Hyrulian, Disznaj, Mestyanek, Kuro Hiryuu, Tarhonya, Skullgolem, Noru. Sajna a játék első felében (ami nem túl hosszú) csak chatelni tudtok velünk. Ha eléritek a 8-as szintet, akkor látogassátok meg az orákulumot, és akkor átjöhettek main islandre (és persze kasztot is választotok). Mindenkit várunk (főleg lányokat), hogy egyszer elmehessünk egy közös vadászatra :). Addig is Bye. Ui.: Braz, ha nem raksz be a levrovba, akkó küldök neked egy Sördelőt (Sörd) meg egy Borrigálót (Borr).
Aki tehát kedvet érez, menjen. Tudom, hogy nagyon sokan érdeklődtök a műfaj iránt, de a havi 10-15 eurós előfizetési díj sokakat visszatart, illetve megfoszt ettől az élménytől. Jóllehet persze, az ilyen szabad rendszerek, mint a Tibia is valamilyen szinten elmaradnak a nagy nevektől (pl. EverQuest, Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies, Anarchy Online stb.), mégis megad egy nagyon komoly élményt, ez pedig az együttjátszás (egyébként a screenshotok és az ismertető alapján egészen jópofa kis játéknak néz ez ki!). Csak javasolni tudom, hogy ha van valakinek erre a célra használható internet-kapcsolata, feltétlenül próbálja meg akár ezt, akár másik programot. Örömmel venném mások jelentkezését hasonló témakörben, ha ismertek és játszotok hasonló, szabadon hozzáférhető játékkal, dobjatok egy e-mailt, sosem lehet tudni, kiknek okozhattok ezzel örömet.

KISEMBER NAGY ÖTLETE. Helló! Lenne egy fontos kérésem: küldjetek már el lécci Grand theft auto vice cityt, vagy menj fel a www.freemail.hu címre, írd be névnek hogy ***, jelszónak azt, hogy ***, menj arra, hogy ír, és van ott egy olyan csatolt fájl a fájlokat. ***(Érted, ugye? - a korr.)*** A játékot előre is köszi. Vagy a Grand theft auto 3 nagyon fontos lenne ez nekem. (...)
Klassz ötlet! :) Mondjuk, felejtsd el, hogy ilyet bárki is küld neked, de még egyszer mondom, egészen klassz ötlet. A többieknek pedig azt javasolnám, ha ilyen jellegű gondolatokat forgatnak a fejükben, felejtsék el. :)
Gumicukor & Sör (Csak azért, hogy legyen ilyen is, mert szokott lenni. Amikor nincs, akkor beszóltok, hogy miért nincs, amikor meg van, akkor meg beszóltok, hogy miért van. Mostantól majd egyszer lesz, egyszer meg nem, így legalább megvan mindkét oldal szórakozása)

Szeva Brazil koma! Király az újság. Mindig a levrovval kezdem. Van egy fontos dolog, melyre fel szeretném hívni mindenki figyelmét!!! Az iskolákban nem kapható GUMICUKOR és SÖR sem, pedig legalább alkoholmentes lehetne, nem? Ez nagyon komoly trauma nekem minden nap úgy iskolába jönni, hogy hoznom kell készletet otthonról! Szerintem felkérhetnétek az iskolákat az alkoholmentes sör és a gumicukor árusítására. Amúgy király a Gamer, nincs párja, és te vagy az újság sztárja. Tegyél be a levrovba, és küldök egy bomba nőt gumicukorral és sörrel. A csajok csak rázzák a fenéküket, mert nincs jobb dolog, mint egy nő. Sok puszi a lányoknak. ■ PICCOLO
Sajnos ezt nem tudjuk felvállalni. A gumicukor még csak-csak megoldható lenne, talán meg érdemes is lenne vele foglalkozni, elvégre a cukor serkenti az agyműködést, ezáltal a nebulók a gumicukor áldásos hatására minden eddiginél nagyobb teljesítményt tudnának felmutatni. A sör árusítását azonban még én sem támogatom, hidd el, jobban jártok, ha inkább nem hülyültök az iskolában, hanem tanultok, még akkor is, ha ezzel most néhány százezer emberke most vitába szállna velem, akkor is így van. Alkoholmentes sörről meg inkább ne is beszéljünk, annál súlyosabb büntetés a világon nincs. Nem is tudom, hol olvastam, de nagy igazság: az alkoholmentes sör az első lépés a guminőhöz vezető úton...

MINDEGY. Hi Braz! Na, idefigyelj! Ha még egyszer 20 oldalnyi végigjátszás kerül a Gamerbe, a Törd. és a Korr. minden sörödet meg fogja inni! :) (Törd., Korr. ugye ez esetben számíthatok rátok?) Amúgy király a levrov! Na csá: ■ <THOREUSZ>
Ez 20 oldalas végigjátszások nélkül is szinte mindig így van. Amióta pedig Broáf Sándor a laptervező kisiparos, azóta rosszabb is a helyzet. (Jah, ő bizony mindenki elől megissza csak azért, hogy félpercenként járjon utána ereszteni – a korr.) Szóval mindegy. Nem mintha lenne közöm hozzá, mekkorák a végigjátszások. Nem tehetek róla, hogy egyeseknek szófosása van, grafomán őrültek társasága ez itten, én mondom. *<Hmm, szerintem nem rám gondol... Lily> (Mostanában nem is nagyon lenne miért... - a korr.)*

AZ ÉLET ÉRTELME. Tudod, Brazil már 23:08 az óra, és én azon gondolkozom, hogy hol szúrtam el az életemet. Régen írtam már nektek, de biztosan emlékeztek rám. Azóta megkomolyodtam. Nőttem vagy 20 centit, és a lábam is már a 48-as határt súrolja. Azon tűnődöm, hogy van-e értelme minden nap kigúvadt (puszi a tördnek :)) **(Nana! Mi folyik itt??? Braz)** szemekkel figyelni a monitort, mikor annyi minden más van még. Ezért most Letusolok, és lefekszek aludni... Jó éjszakát!! ■ FEKA
Fogadd meg egyik legfontosabb tanításomat: ne gondolkozz, légy boldog! Az élet értelmét ugyan nem tudom neked megmondani, de egy biztos, tedd azt, aminek révén jól érzed magad, és nem bántasz vele senkit. Ha nap, mint nap a gép előtt ülsz, és ettől boldog vagy, hát legyen, előbb-utóbb úgy is eljön a pillanat, amikor rájön az ember, hogy más is van a világon, és meg akarja tapasztalni mindazt, amit csak lehet. Aki meg nem jön rá magától, de legalább levrovot olvas (amely ugyebár köztudottan a legkomolyabb bölcsességek egyik tárháza), annak is elérkezhet a megvilágosodás pillanata: legalább a sarki kocsmába le kéne menni! :)

Kedves, jó barátaim, most akármennyire is szeretném, már nem tudom tovább osztani az okosságokat, súlyos levrovbetelés következtében abba kell fejeznem. Csókolok mindenkit, legyetek jók vagy akármi, továbbra is éljenek a csajok, folytassátok tovább az elhízásért folytatott kemény küzdelmet, és ne feledjétek, jövő hónapban újra jövök, kejne pánik. Pusszantás.
■ BRAZIL brazil@ipma.hu

FILM

AZ OLASZ MELÓ

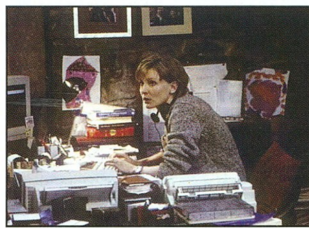
Eredeti cím: The Italian Job - amerikai, 2003. **Rendezte:** F. Gary Gray **Írta:** Donna Powers, Wayne Powers **Szereplők:** Mark Wahlberg, Charlize Theron, Edward Norton, Donald Sutherland **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm **Mozibemutató:** 2003. október 9.



Az 1969-ben a Michael Caine és Noel Coward nevével fémjelzett rablásos kalandfilm ugyan a műfaj klasszikusának számít, mai szemmel nézve mégis némiképp megkopott - talán csak látványos Mini Cooper-es szökési jelenete, valamint frappáns befejezése miatt említésre méltó. Az Ocean's Eleven - Tripla vagy semmi sikerét látva a Paramount most mégis elérkezettnek látta az időt, hogy előássa a fiókból Az olasz melót, és elkészítse modernizált változatát. Egy velencei aranyrúd-rablást követően Steve (Edward Norton) osztozkodás helyett átvágja társait, és lelép a szajréval. Charlie (Mark Wahlberg) bandájával bosszút forral, de egy évébe telik, míg az áruló nyomára akad. Az akcióba bevonnak egy széfspecialistát a gyönyörű Stella személyében (Charlize Theron), aki a többiekhez hasonlóan személyesen érintett az ügyben: Steve Velencében végzett az apjával (Donald Sutherland). Ugyan nem vagyok híve a filmek újrahasznosításnak, Az olasz meló mégis ama kevés kivételek közé sorolható, mely rendesen rákontrázik elődjére, ráadásul a kétórás játékidő alatt úgy képes mindvégig fenntartani a feszültséget, hogy minimalizálja a hullák és az eldördülő fegyverek számát. A történet pedig egy-két kikacsintást - például a végső autós üldözést - leszámítva azok számára is tartogat újdonságokat, akiknek volt szerencséje a korábbi változathoz.

LAPZÁRTA - VERONICA GUERIN TÖRTÉNETE

Eredeti cím: Veronica Guerin – amerikai-ír, 2003. **Rendezte:** Joel Schumacher **Írta:** Carol Doyle, Mary Agnes Donoghue **Szereplők:** Cate Blanchett, Gerard McSorley, Ciarán Hinds, Brenda Fricker **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2003. október 16.



Még néhány mozi most is vetíti A fülkét (az ismertetőt lásd a 2003/07-es számunkban), de máris kopogtat az ajtón Joel Schumacher legújabb, szintén minimális költségvetéssel forgatott rendezése, mely megtörtént eseményen alapszik.

Veronica Guerin (Cate Blanchett) már többször borsot tört a dublini bűnözők orra alá tényfeltáró újságcikkeivel. Legújabb témájául a helyi droghálózatot választotta, de idővel olyannyira beleássa magát az ügybe, hogy a rendőrségnél is jóval hatékonyabb munkát végez. A szálak az országba nemrégiben érkező John Gilliganhez (Gerard McSorley) vezetnek, aki szükség esetén nem ismer könyörületet. Ezzel Veronica nem csak saját magát, hanem egész családját is veszélybe sodorja.

Az nem meglepő, hogy a sokoldalú Cate Blanchett ezúttal is kiváló alakítást nyújt a címszerepben, ám tehetsége kevésnek bizonyul ahhoz, hogy feledtetni tudja az egyébként is ingatag lábakon álló film összes hibáját. Alapvető baj, hogy Schumachertől távol áll az életrajzi dráma műfaja, így egész egyszerűen képtelen arra, hogy a kívülállók számára érdekfeszítővé tegye történetét. Bármennyire is igyekszik, nem tudja megragadni Dublin hangulatát, és ezáltal megfelelően ábrázolni a felszín alatt megbúvó kettősséget, de filmjének az sem válik előnyére, hogy a középszerű nyomozósdi zárásaként csaknem szentté avatja hősnőjét. Veronica Guerin önfeláldozó élete jóllehet, megható a valóságban, a vásznon látva viszont elsüllyed a középszerűség mocsarában.

PROGRAMAJÁNLÓ - OKTÓBER

1. **Chicago** (DVD megjelenés)

4. **20 éves a Pokolgép** (Budapest, Petőfi Csarnok)

5. **V. Hárfafesztivál Nyitókoncert** (Gödöllő, Grassalkovichs Kastély)



8. **A gyilkosok is a mennybe mennek** (DVD megjelenés)

9. **Bad Boys II. - Már megint a rosszfiúk** (mozibemutató)



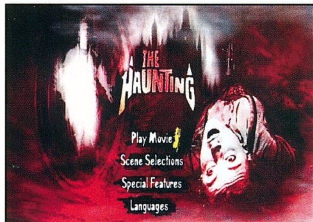
15. **Félix és Rose** (DVD megjelenés)

16. **Eros Ramazotti** (Budapest Sportaréna)

17. **Dimmu Borgir** (Budapest, Petőfi Csarnok)

A HÁZ HIDEG SZÍVE

Eredeti cím: The Haunting - amerikai, 1963. **Rendezte:** Robert Wise **Írta:** Nelson Gidding **Szereplők:** Julie Harris, Claire Bloom, Richard Johnson, Russ Tamblyn **Forgalmazó:** Warner Home Video **DVD specifikációk: Kép:** 16:9 (2.35:1) **Hang:** angol, német, spanyol (1.0) **Felirat:** magyar, angol, német, spanyol, portugál, izlandi, svéd, görög, lengyel, török, angol (nagyothallóknak), német (nagyothallóknak) **Lakossági megjelenés:** 2003. október 7.

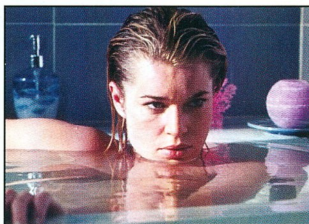


Dr. Markway (Richard Johnson) szeretné bebizonyítani a szellemek létezését, ezért gondosan kiválasztott asszisztenseivel a Hill-házba költözik. A kilencven éve álló, külsőre is tekintélyt parancsoló épület hírét korábban számtalan megmagyarázhatatlan haláleset mocskolta be, az új jövevények feltűnésével pedig úgy tűnik, a szerencsétlen balesetek száma tovább folytatódik. A professzor egyik kollégájára, Eleanorra (Julie Harris) pedig a többieknél is nagyobb hatással vannak az ott tartózkodásuk alatt lezajló természetfeletti események.

Robert Wise neve gyakorlatilag egybeolvadt Hollywood két talán legismertebb musicalével, a West Side Storyval és a Muzsika hangjaival, pedig a nagynevű direktor előszeretettel próbálta ki magát más műfajokban is. A kísértethistória sem idegen tőle: 1963-as horrorja, a Ház hideg szíve sikerét mi sem bizonyítja jobban, minthogy nem is olyan régen Az átok címen újraforgatták a történetet Liam Neeson és Catherine Zeta-Jones főszereplésével. Wise már-már hitchcocki szinten mestere a feszültségteremtésnek: látványos effektek helyett merész kamera-beállításokkal és hátborzongató árnyékolással még így, negyven év elteltével is képes székhez szögezi nézőjét. A DVD kiadás pedig szintúgy rászolgál a dicséretre, hiszen az alkotók és a színészek audiokommentárját hallgatva számtalan érdekfeszítő kulisszatitkot tudhatunk meg a forgatásról.

FEMME FATALE

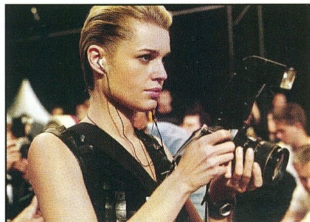
Eredeti cím: Femme Fatale – francia-amerikai, 2002. **Rendezte:** Brian De Palma **Írta:** Brian De Palma **Szereplők:** Rebecca Romijn-Stamos, Antonio Banderas, Peter Coyote **Forgalmazó:** SPI **DVD specifikációk: Kép:** 16:9 (1.77:1) **Hang:** angol (DTS), angol, magyar (5.1) **Felirat:** magyar, angol **Lakossági megjelenés:** 2003. október 15.



Tíz évvel a Káin ébredését követően Brian De Palma ismét önmagára talált: néhány silány amerikai tucatfilm (pl. A Mars mentőakció) után a Párizsban forgatott Femme Fatale már letagadhatatlanul magán viseli a rendező kézjegyét.

Laure (Rebecca Romijn-Stamos) új személyazonossággal, Lily néven hét év múltán tér vissza Párizsba, immár az amerikai nagykövet (Peter Coyote) feleségeként. Elzárkózik a nyilvánosság elől, mert pontosan tudja, hogy egyetlen fotó is nyomra vezetheti egykori partnereit, akik joggal követelhetnék vissza részüket egy bravúros ékszerrablásból. Nicolas Bardónak, az állandóan anyagi gondokkal küzdő lesifotósnak (Antonio Banderas) azonban sikerül lencsevégre kapnia a végzet asszonyát, ami további események láncolatát indítja el.

De Palma sosem tagadja, hogy számára mindig a stílus az elsődleges, aminek maximálisan alárendeli történetét. Így hát ezúttal se lepődjünk meg azon, ha az Alibi testhez hasonlóan a rendező egy



hirtelen csavarral most is tulajdonképpen mindvégig hülyére veszi nézőjét. Haragudni azonban kár lenne emiatt: a Femme Fatale olyan régimódi thriller, melyhez fogható nagyon rég nem láthattunk, és nem lennék meglepődve azon, ha pár év múlva ismét De Palma szállítaná az utánpótlást...

A DVD a szélesvásznú kép és a térhatású hang mellett két rövid werkfilmet, az alkotókkal készült interjút és mozielőzeteseket kínál extra gyanánt.

Szalóky Bálint

> FEMME FATALE JÁTÉK

Melyik Stephen King-adaptációt rendezte Brian De Palma?

A megfejtők között az SPI jóvoltából Femme Fatale DVD-t sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 2003. október 20.

17-18. **A lant ünnepe - Régi zenei napok**
(Győr, Zichy palota)

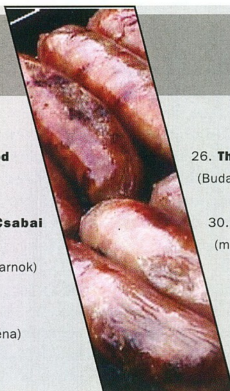
17-18. **Nemzetközi Formációs Táncfesztivál és Magyar Bajnokság**
(Miskolc, Városi Sportközpont)



23. **Kegyetlen bánásmód**
(mozibemutató)

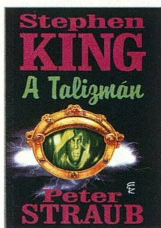
23-26. **Csabai Kolbászfesztivál**
(Békéscsaba, Sportcsarnok)

24. **Bob Dylan**
(Budapest Sportaréna)



26. **The Spirit of Gambo**
(Budapesti Történeti Múzeum)

30. **Válás francia módra**
(mozibemutató)



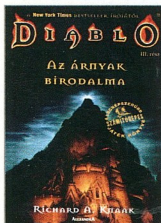
STEPHEN KING – PETER STRAUB: A TALIZMÁN

A Sors a 12 éves Jack Sawyert szemelte ki arra a nemes, ám számtalan fájdalommal, szenvedéssel és veszéllyel teli feladatra, amelynek során meg kell mentenie Amerikát és egy fantasztikus másik világot, a Territóriumokat.

Ha Jack sikerrel jár, és megszerzi a Talizmánt, nem csak a világokat uralni akaró gonoszt állíthatja meg (aki mellesleg megölte az édesapját is), hanem megmentheti haldokló édesanyja és Laura DeLoessian, a Territóriumok királynőjének életét.

Ha felül tud emelkedni saját korlátjain, túléli a találkozást a szörnyű mutánsokkal, a vérszomjas fákkal, a Napfény Otthon lakóival, a Farkasokkal és az Őrző Lovagokkal, talán van esélye.

Európa Könyvkiadó (2003)



RICHARD A. KNAAK: AZ ÁRNYAK BIRODALMA (DIABLO III.)

Ha egy vizjerei varázsló felbérel egy zsoldos csapatot, hogy elkísérjék őt egy kincsekkel és varázstárgyakkal teli ősrégi halott város romjaihoz, biztosak lehetnek az alapigazságban: a nagy kincs nagy veszélyt jelent. Amikor útközben csatlakozik hozzájuk Zayl, a szellemidéző, nem fogadják kitörő örömmel, ám amikor elérik a várost, már kifejezetten örülnek neki, hiszen a város lakóinak nem sikerült a mennybe jutniuk, helyette kénytelenek valahol a semmi és a valami határán lebegni. A legenda szerint csupán kétezer évente van esélyük kapcsolatba kerülni a való világgal. Csak sajnos ebben a találkozásban senkinek sincs köszönet. **Alexandra Könyvkiadó (2003)**



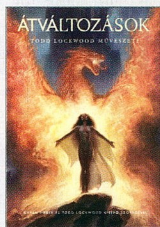
ROBIN HOBB: BŰVÖS HAJÓ I.

A Hat Hercegségtől délre fekvő Bingtonon túl egy ifjú kalóz a fejébe veszi, hogy ő lesz a kalózok királya. Esze, tehetsége és emberei még csak lennének, de nagyravágyó tervei megvalósításához szüksége lenne egy élőhajóra.

Ilyent bingtoni ácsmesterek készítenek egy roppant értékes és titokzatos anyagból, az ún. mágusfából, és akkor elevenedik meg, amikor a tulajdonos család harmadik nemzedékének tagja is meghal a fedélzetén.

Az életre kelt hajó csak családtagnak engedelmeskedik, ezért ha rossz kezekbe kerül, nem hogy felvirágoztathatja, sokkal inkább teljes romlásba döntheti az egyébként is eladósodott, az örökség miatt megosztott Vestrit családot.

Szukits Könyvkiadó (2003)



ÁTVÁLTOZÁSOK

Todd Lockwood reklámgrafikusként kezdte, majd szakított a reklámiparral, és fantasy-illusztrátorként kezdett dolgozni a TSR™-nek, később a Wizards of the Coast™-nak, a Realms of Fantasy™ és a Dragon magazinoknak. Majd jöttek a könyvborítók: „Az utolsó nemes", „A világ háta" és az „Ezer ork" – csak hogy a magyarul is megjelenteket említsem.

Nagyon szép és igényes album, amit a több mint 80 színes és 50, köztük két díjnyertes fekete-fehér illusztráción kívül Karen Haber kísérőszövegei és Todd Lockwood önvallomásai (pl. hogy képeihez előszeretettel használja a hagyományos módszereket, de otthonosan mozog a számítógépes grafika világában is) tesznek teljessé.

Totem Plusz Könyvkiadó (2003)

GASZTRONÓMIA ÉS KÖZÖSSÉG



2003. szeptember 6-7-én rendezték meg a III. Pörköltfőző Versenyt a pestlőrinci Bókaykertben. Figyelve az immár hároméves fesztivál résztvevőit (fellépőket és látogatókat egyaránt) örömmel konstatáltam, ebben a kaotikus világban is igényünk van közösségben lenni, együtt mulatni, kikapcsolódni, finomakat enni, könnyed műsorokat nézni-hallgatni, örülni a gyerekek kacajának, egymásnak. Itt senki nem volt magányos, vagy szomorú... A hatalmas bográcsban főtt rekord-pörkölt és a pohár/korsó ital mellett mindenkinek megeredt a nyelve, a koncerteken még a máskor szidott dalokat is elénekeltük, sőt vígan fújtuk az egykori úttörőnótákat is!

Ajánlom mindenkinek, ha teheti, keresse fel hazánk évről évre színvonalasabb gasztronómiai rendezvényeit, ahol Magyarország számunkra hétköznapi étel/italkülönlegességeinek megkóstolása mellett igen jól szórakozhat barátaival, kedvesével, de akár magányosan is. Az áprilistól október végéig tartó rendezvények közül még vár ránk nem egy fesztivál, így ősz végén ajánlom figyelmetekbe a szüreti mulatságokat! ■ Lily

ZENE

HALLGATSZ MP3 RÁDIÓT?

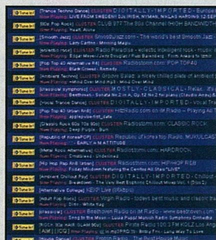
Pop, tarisznya, satöbbi – irány az mp3 rádió!





Délutáni Randevú. Tinédzser Party. A mikrofonnál Cseke László. Majd, mikor picit „szabadabb lett Európa", és már nem kellett eleinknek eldugott csöves rádiókra tapasztott fülekkel várni a bitliszt, és már a „piros rózsa, kék nefelejcs, engem soha el ne felejts" jeligére sem jelentkezett Bocó és Pisti a Práter utcából, csatornát váltottak. Jöttek a mesterek, a magyar zenei szerkesztők mesterei. Jött Göczey Zsuzsa, Herskovits Iván, Siklós András és a már-már Hungaricumnak számító Komjáthy György és B. Tóth László. (Az imént felsorolt DJ-k repertoárjából ízelítőül egy pár cím az ifjúságnak, okulás végett. TIT alapon, terjesztőleg: Magnóról magnóra, Lemezbörze helyett, Vasárnapi koktél, Csak fiataloknak!, a Heavy Metal kedvelőinek, Poptarisztnya stb.) Sosem felejtem el, mikor ifjú padawanként hazatérve a suliból – mit hazatérve, hazarohanva – az iskolatáskát a csattogós lepke mellé dobtam, és remegő kézzel bekapcsoltam Tesla típusú orsós magnómat. Apámtól elkunyerált 15 perces BRG High Fidelitynek titulált szalagra rögzítettem, 33-as sebességgel - tudja még valaki, mi az a 33-as sebesség? - 30 percnyi monó rádióadást, majd a haveromnál (légy te is halhatatlan, leírom hát a neved, Pallai Zsolti!) hosszú órákon át variáltunk, mire elkészült a kedvenc számainkból összeállított csoda. Itt jegyezném meg, hogy abban az időben nem igazán foglalkoztak összmédia szinten sem a jogvédelemmel. Viszont ez idő tájt, Bétóték szerintem hülyére csuklották magukat, hiszen hihetetlen érzékkel tudtak beledumálni a szám utolsó másodperceibe, az orsós magnók pause gombjára koncentráló tömegek legnagyobb örömére... Példának okáért a Resonance együttes, OK Chicago című számát húsz évvel később sikerült tökéletesen megszereznem, mivel egyik mester sem adta le végig, még a direkt magnósoknak szánt 15 perces blokkban sem. A legtöbb, velük szemben felvetett kritika – hozzáteszem, főleg utólag, mivel abban az időben örültünk, hogy lyuk van az orsó közepén, és nem csak a helye(!) – a zenei zagyvaság és stíluskeveredésekből adódó kulturális csirketáp fíling volt. Vagyis nagyon jól megfért egy műsorban a Whitesnake, C. C. Catch, a Modern Talking és Ozzy Osbourne. Végül is szerintem ennek köszönhető, hogy alapvetően minden ZENÉT meghallgatok. Hála nektek, mesterek! Csak szép emlékeim vannak erről a korszakról!

Kicsit nagyot ugorva az időben, méltatlanul kihagyva a rendkívül kreatív címmel megáldott hétfői top műsort, a „Kettőtől Ötig"-et Gálvölgyi Jánossal a mikrofon mögött, mely minő meglepetés, kettőtől ötig tartott félresöpörve a pástról a kereskedelmi rádiók jópofa, pösze, selypítő, sisegő, susogó műmájereit és tehetséges műsorvezetőit eljött az ígéret földje. EMPÉHÁROM. Jimmy! Királyság. Tonnaszámra töltött mindenki, mint jól nevelt miniszter a Tápiószentmiklóspusztaderecskei tour de kolbászon. A merevlemez merevedést kapott, a jogvédők pedig vérszemet. SÖNT! - mondták, és kihúzták a Napstert a konnektorból. Mi lesz velünk, krónikus zenehiánnyal küszködő pécéjúzerekkel? – sikították a tömegek. Mit kezdjünk az üresen tátongó empéhárompléjerünkre rakódott bitekkel? Hogyhogy mit? Hallgassatok MP3 rádiót!



Van itt kérem minden, mint a szatyorban!

Akarjátok, hogy elmagyarázzam, miként működik az MP3? Minek? A lényeget úgyis tudod. Tömörít, mint állat! Azt, hogy konkrétan mivel hallgatjátok, szintén nem jelen témánk része, így nem feszegetném ezt sem. Amúgy is raklapnyi pléjert találhattok a neten, vagy akár az újsághoz kapott korongok valamelyikén. Az, hogy mit hallgatsz, az már érdekesebb. Zenei ízléseteknek megfelelő adót találni nem nehéz. Szinte minden műfajhoz tartozó specifikált rádióadó megtalálható a neten, legyen az jazz, alternatív, pop, rock, techno, heavy metal vagy komoly zene. Azok sem csalódhatnak, akiket a vallási műsorok, a sport vagy a kabaréadók kötnek le. Kis hazánk nyelvén szóló adókban sincs hiány. Nem egy magyar közszolgálati vagy kereskedelmi rádió sugározza adását a világhálón keresztül. A hivatalos mp3 player oldalakon ajánlott, önmagukat reklámozni sem rest műsorszórók adásaiban sajnos egyre inkább teret kap a reklám, ami végül is nem csoda, hiszen valamiből ki kell fizetni a jogdíjakat, az áramot és a takarító nénit is feltéve, ha előtte jól megjegyeztettük vele, hogy ne variáljon a partvissal a szerver körül... Vannak fizetős MP3 rádiók is, bár ezek sikerét valahol az előfizetéses VIP oxigénszolgáltatás sikeressége mellé sorolnám...

Én személy szerint kimondottan üdvözlöm ezt a fajta rádiózási módszert, mivel az igencsak egyhangú kereskedelmi felhozatal slágerdózisát három nap alatt ki lehet ismerni, így a gyakorlott rádióhallgatók simán kitalálják a következő szám címét, előadóját, valamint azt a remek és meglepően humoros megjegyzést, amelyet a sztárdídzséműsorvezető hozzábiggyeszt a konferansz végéhez. (sic!) Ja, és még egy fontos dolog szól mellette. Még betonbunkerben is lehet hallgatni, mivel nem kell hozzá antenna... :) Pusszantás mindenkinek, vegyetek CD-t, vagy hallgassatok MP3 rádiót, de csak olyat, ahol fizetik a jogdíjakat...

Broáf Satyi

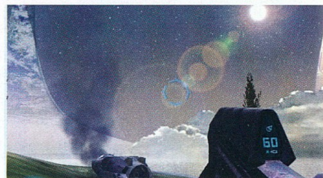
Linkajánló:

Pop: www.Frequence3.com • www.virgin.com/gateways/radio • **Rock:** radiostorm.com/hr128gw.pls • radiostorm.com/classic128gw.pls **Komolyzene:** magnatune.com • inLIVE.co.kr • MPEGRadio.Com • **80-as évek:** www.club977.com • www.wolffm.com • radiostorm.com **Jazz:** www.smoothjazz.com • **Jazz:** www.boombasticradio.com • www.wemu.org • **Magyar:** www.mellesleg.hu/radio • www.kekduna.hu • www.tilos.hu • www.vilagradio.hu • radio.impex.hu • **Komédia, kabaré, beszélgetős:** www.khaha.com • members.shaw.ca/wildradio • **Vallási műsorok:** www.christianmedianetwork.com

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

HALO: COMBAT EVOLVED

Sokan hitték, hogy a Microsoft xboxos „zászlóshajójának" PC-s megjelenése végleg elúszott, hiszen nemigen volt még arra példa, hogy két évet kellett várni egy konzoljáték átírására. Szerencsére a PC-s változat töretlenül készül a Gearbox gondozásában, és ha minden jól megy, akkor szeptember 30-án végre a PC-s játékostársadalom is letesztelheti minden idők egyik legjobb mesterséges intelligenciájával és fizikájával felvértezett játékát.





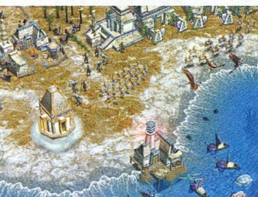
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Jó hír a Lionheartban csalódott szerepjáték-őrülteknek. Befejeződtek a Temple of Elemental Evil munkálatai, és a hírek szerint már szeptember végétől elkezdhetjük a nagy kalandot. A Greyhawk világában játszódó kőkemény szerepjáték (nem Diabloszerű hack&slash) a D&D 3,5 szabályrendszerére épül. Kalandozásaink során valós időben kóborolhatunk a gyönyörűen kidolgozott világban, de csata közben átváltunk a körökre osztott harcrendszerre.

HOMEWORLD 2

Már csak az utolsó simítások vannak hátra (mire az újság megjelenik, addigra már azok sem) a Sierra egyik legnagyobb címének befejezéséig. A vadonatúj grafikus motorral felszerelt Homeworld 2 az ígéretek szerint megváltoztatja a műfajról alkotott elképzeléseket. A hatalmas csatacirkálók mellett jelentős szerep jut az apró, egyszemélyes vadászoknak és bombázóknak, ezek ugyanis a létfontosságú berendezések (hajtómű, fegyverrendszer...) kilövésével megbéníthatják az ellenséges csatahajókat (így akár el is foglalhatjuk azokat).





AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Új kiegészítővel bővül a Microsoft Age sorozatának legifjabb tagja, a Mythology is. A három meglévő nemzet mellé felsorakoznak az atlantisziak is, és olyan szörnyeket állítanak a szolgálatukba, melyek létezéséről csak a legendákból hallhattunk. A jelenlegi istenek előtt titánok uralták a Földet, de Zeusz vezetésével lázadás tört ki, melynek végén az uralkodó titánokat sikerült bezárni a Tartalusz kapuja mögé. Kiskapuk azonban mindig akadnak, így néhány kisebb méretű titán kiszabadul, hogy aztán boldogan lerombolјanak minden útjukba akadó városállamot.

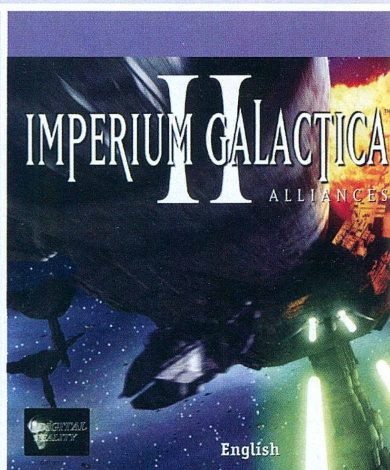
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

IMPERIUM GALACTICA II (MAGYAR)

Fejlesztő: Digital Reality

Nem hiszem, hogy van olyan magyar játékos, aki ne hallott volna Magyarország legismertebb űrszimulátoráról, az Imperium Galactica második részéről. Hosszas tárgyalássorozat után végre sikerült megegyeznünk a magyar változatot tulajdonosaival, így októberben és novemberben a teljes játék (4 CD) felkerül a Gamer Magazin mellé. Természetesen a játék működni fog az első hónapban is, a telepítő lemez mellett ott lesz az egyik faj (Solarian), így az a hadjárat teljes egészében végigjátszható lesz. A következő hónapban aztán jön a másik két nemzet. Azt gondoljuk, mondanunk sem kell, hogy a magyar nyelvű változatot kapjátok meg, így nem kell a nyelvi nehézségekkel törődnötök.

Gépigény: Pentium/AMD 233, 32 MB RAM, 120 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. OKTÓBER 24-ÉN JELENIK MEG!